漫画技法终极向导 5

魄力人物的表现篇

[日] 林晃 著
汇智天成 译

辽宁科学技术出版社
BOOKLINK

目　录

本书内容介绍

- **掌握用部分特写来让时间停止（吸引读者眼球）的技巧。**
- **用线条来表现快速动作和慢速动作（多种多样速度表现的技巧）。**

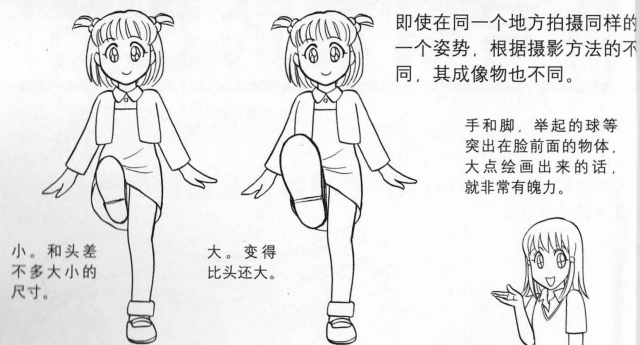
第1章
特写表现的技巧
—创造出动态画面—

本章主要介绍通过特写小部位后所产生的魄力效果和特写后如何画出有效果的手脚及表情的要点。

第1章
特写表现的技巧

1 部位特写的效果

即使在同一个地方拍摄同样的一个姿势，根据摄影方法的不同，其成像物也不同。

手和脚，举起的球等突出在脸前面的物体，大点绘画出来的话，就非常有魄力。

小。和头差不多大小的尺寸。

大。变得比头还大。

望远模式下拍摄的物体

广角模式下拍摄的物体

通常手的大小

用照相机和摄影机进行普通拍摄的话就是这种效果。虽然很真实，但在漫画和插图中，冲击感太小，没有达到画面的效果。

特写2倍后绘画出的效果

在广角模式下就会产生这样的效果。这在电影、电视连续剧中也被采用的"拍摄方法"，"展现方法"，冲击力很大，也很有魄力。

部位的特写除了是作品的展现方法外，也是创造出插图等有魄力画面的有效技巧。

特写表现的画法顺序和诀窍

所谓特写表现，就是强调远处和近处（远近）的画法技巧。
不管是脚还是手，一切在眼前的物体，都以脸的2倍大小来绘画出来。

① 固定姿势

高抬腿的时候，首先确定头和眼睛的高度以及脚腿的位置。可以事先大致地画一下脚实际要抬高的位置。

最初全身的姿势以普通大小画出来，然后把需要特写的部位明显地表现出来。

② 眼前物体要大点画出来

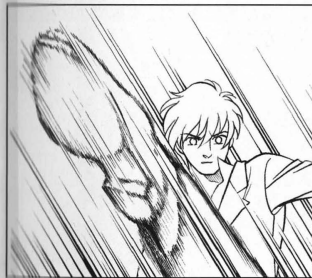
只要把踢出去的脚画比脸还要大的话，特写就会有体现了。

③ 完成

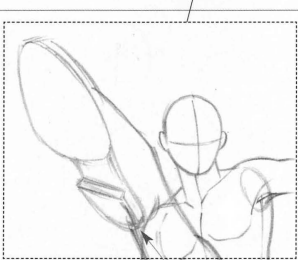
保持高抬腿的平衡是很难的，所以要事先把全身都画好。

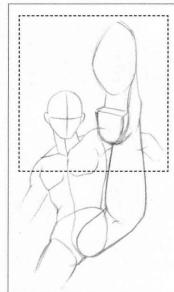
在画坏人角色和被踢角色的时候，把其画得和眼前物体同样大小后，也会成为有魄力的画面。

④ 完成并加入效果线条。

用特写表现来画全身

把脚特写后当成1个镜头时，也要把全身都画出来。

框线

没在镜头中的躯干部位也要先打画稿后才能最后完成。这样才会有自然感。

“上踢”的动作。
不仔细认真地画身体的话，其脚的方向和角度看上去就会有点奇怪。

失败的例子

只是适当地画了脚后得出的作品。
很容易就画好了，但是却是不自然的作品。

格斗动作的基本技法

由于格斗种类的不同，其技法也有无数。首先来学习应用范围广泛的挥拳和踢腿表现的基本方法吧。

挥拳类

一只手放在下巴的下面。

拳头画在和眼睛差不多的高度，就有笔直挥拳的感觉。

出拳的手臂和相反的脚都是朝前的。

强调上半身和下半身的扭转。

拳击姿势——曲线型

拳头画在和肩差不多的高度，就有正拳出击的感觉。

一只手放在……的内侧

下半身保持基本正向前面。

强调上半身的扭转。

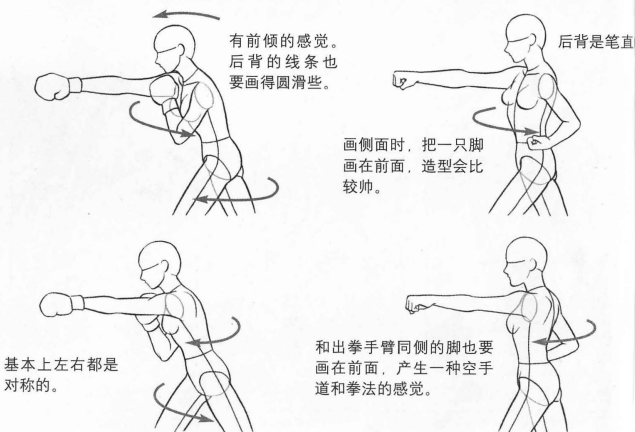
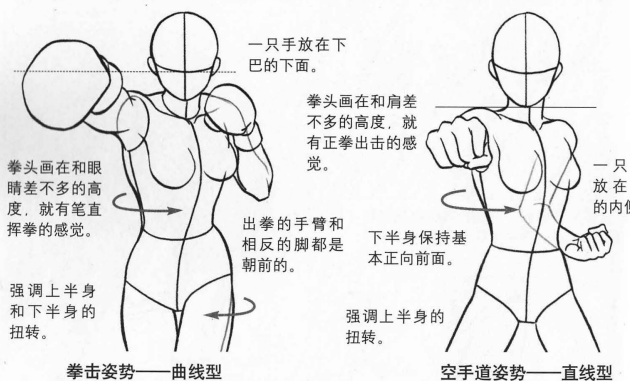
空手道姿势——直线型

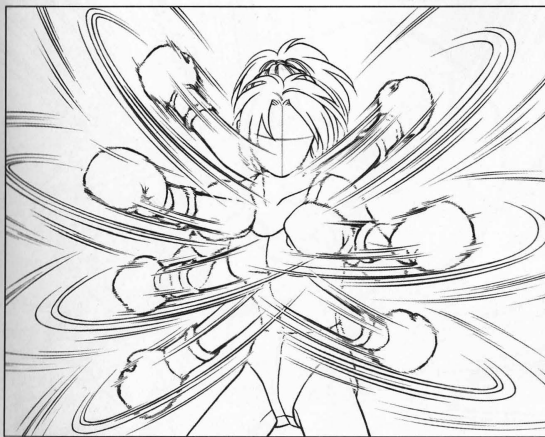
有前倾的感觉。后背的线条也要画得圆滑些。

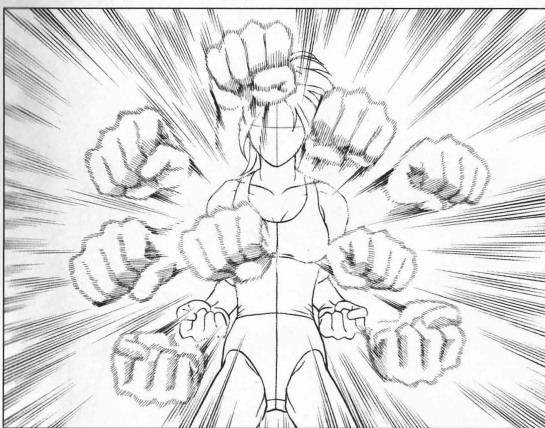
后背是笔直

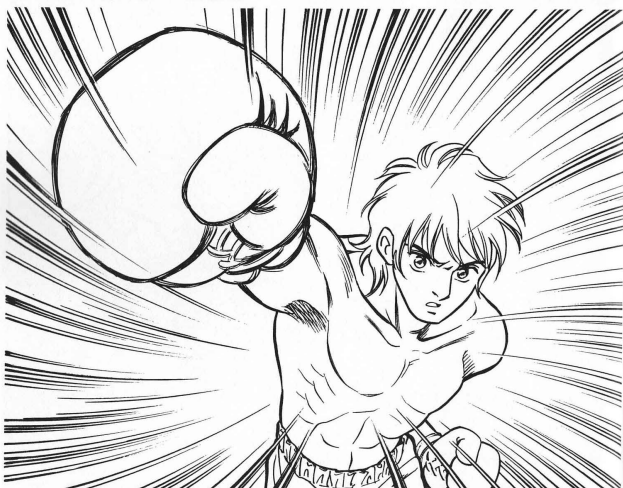
画侧面时，把一只脚画在前面，造型会比较帅。

基本上左右都是对称的。

和出拳手臂同侧的脚也要画在前面，产生一种空手道和拳法的感觉。

挥拳表现的基本

曲线型

主要用于拳击等回转拳头时的挥拳表现。

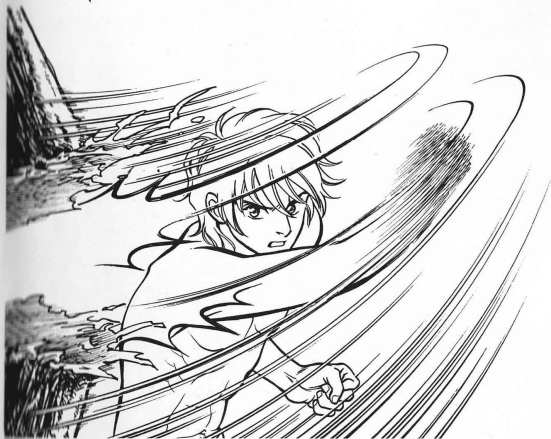
直线型

适用于空手道、拳法等无数次向前出拳的时候。

效果线条也有曲线型和直线型。

曲线型。旋涡状地画出来，给人一种魄力和速度感。

以操纵挥拳的基点部位为中心就行。

把集中点放在拳头的中心，就有一种向前出击的感觉。

直线型。直接笔直向前的魄力表现的定位。

击打用“ ”标志，更加具有效果。

曲线型。肘弯曲和削球等时，清晰地表现出来的运动轨迹更加有效果。

● 集中点

直线型。找准使人物最初所在的位置形象化的集中点。

踢腿篇 是一种豪放性的动作姿势。通过反复的课程练习后来绘画出回转系列的踢腿吧。

保持上半身正立时的踢腿姿势

踢腿的基本部位

脚后跟

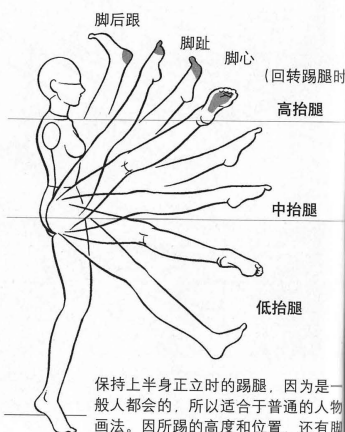
脚趾

脚心

（回转踢腿时

高抬腿

中抬腿

低抬腿

保持上半身正立时的踢腿，因为是一般人都会的，所以适合于普通的人物画法。因所踢的高度和位置，还有脚形状的不一样，可以分为很多种。

上半身弯曲后的踢腿姿势

高抬腿

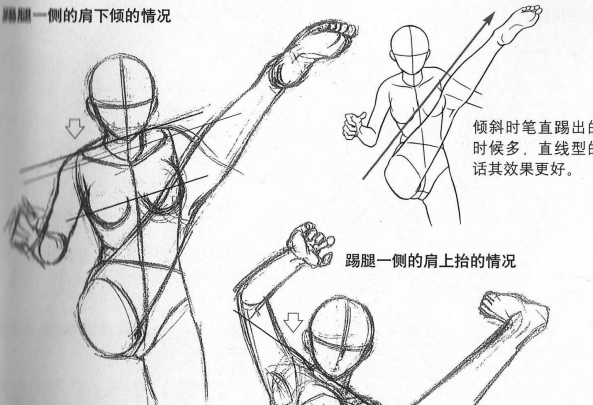
中抬腿

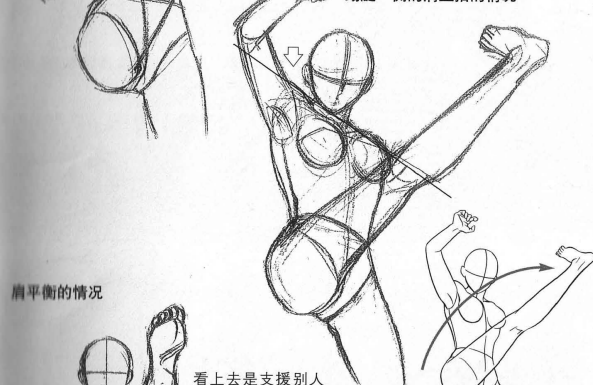
用脚的外侧来踢。

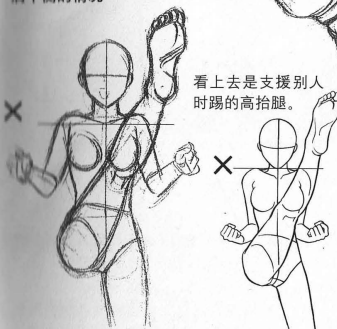
把脚后跟突出出来的话，看上去其破坏能力有所增加。

上半身弯曲后的踢腿姿势，适合于专业的格斗人士。多踢向对方的腹部到脸部的部位。

高抬腿时，肩的线条要稍微倾斜

踢腿一侧的肩下倾的情况

倾斜时笔直踢出的时候多，直线型的话其效果更好。

踢腿一侧的肩上抬的情况

多用于回转踢腿时，曲线型更具有效果。

肩平衡的情况

看上去是支援别人时踢的高抬腿。

即使夹紧双腋、捏紧拳头，但看上去也好像是在跳。

踢出过程形象很重要的踢腿

中段踢腿

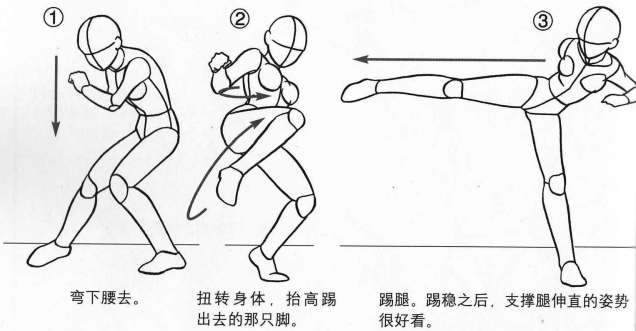
①

弯下腰去。

②

扭转身体，抬高踢出去的那只脚。

③

踢腿。踢稳之后，支撑腿伸直的姿势很好看。

不只是适用于对面的敌人，也适用于转身踢后面的敌人的场景。

在画面定局前，细小地插入脚的回转的话，踢腿的角度就会明显地显现出来。

回转踢腿

①

抬高一只腿。

②

一边转动身体，一边抬高要踢出去的那只腿。

③

用脚趾尖和脚心的部位去踢侧腹，并挥动手臂。

运用离心力来踢。支撑腿要弯曲。

中抬腿类型

高抬腿类型

画一个大的圆弧，适合于豪放型的踢倒敌人的场面。

往后回转的踢腿

中抬腿类型

①

踢脚可以稍微抬起。

身体朝与回转方向相反的方向扭转。

②

回转方向

使劲用力。

③

一边抬腿一边回转。

想释放出回转的豪放感的时候的轨道。

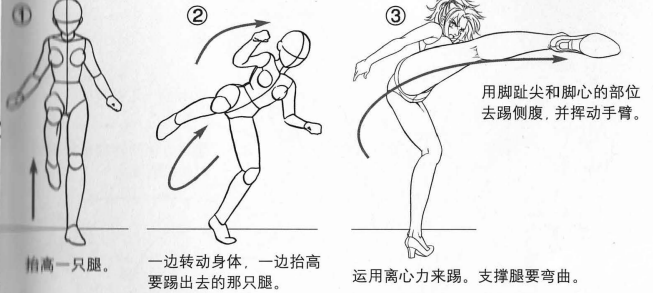
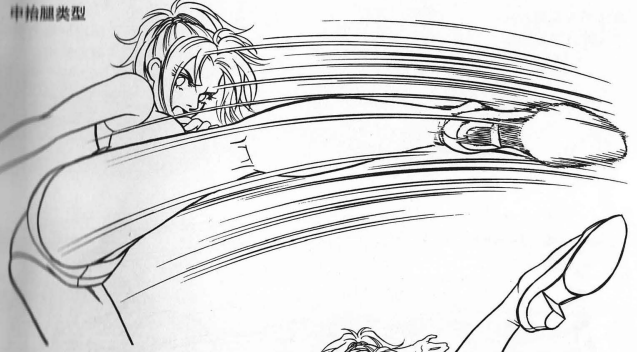
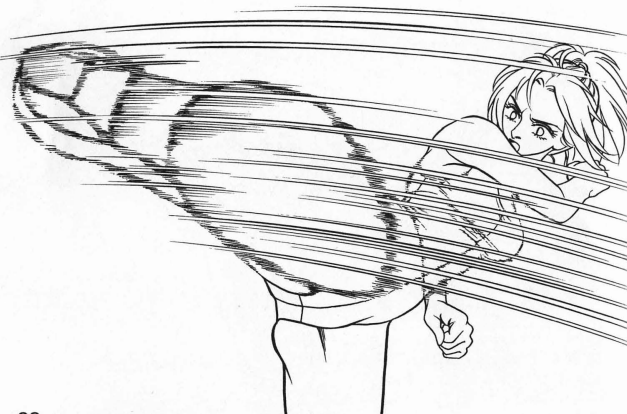
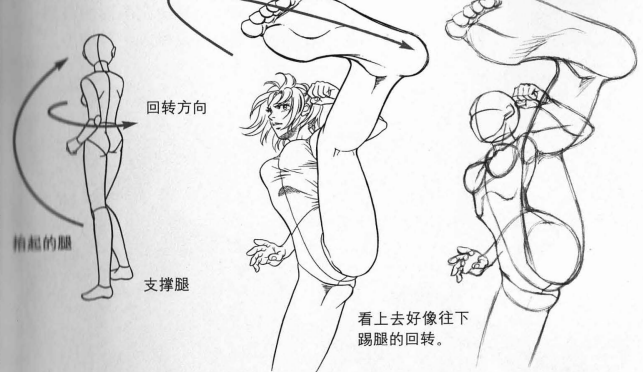
踢出时猛烈回
时的轨道。

高抬腿类型

回转方向

抬起的腿

支撑腿

看上去好像往下踢腿的回转。

应用于最后画面中

特写的效果不只是华丽的特写动作表现，在决定画面的最后一笔中也可以给人一种魄力。

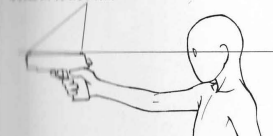
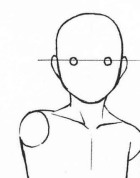
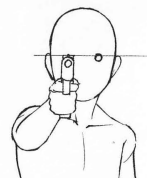
草稿

钢笔画

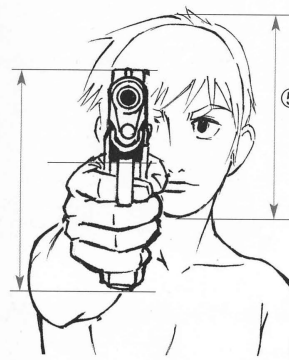
完成

绘画顺序

先确定下来手握手枪的姿势，并明确枪的位置。确定目标的画中，以眼睛的高度为基准比较好。

确定目标的要点

① 确认基本姿势。

② 定下角度。

③ 普通画法的场合。

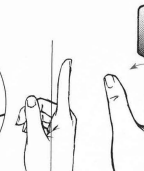
④ 不使用特写的话，手枪就不抢眼。

透视图

⑤ 握手枪部分特写后的效果。

要注意握手枪的手

枪柄

握住枪柄的手。

画出的是什么都没有握住的拳头。要注意不要失去手枪的存在感。

手指带来的手枪姿势

实际握枪时的姿势。手呈U字形张开。

握住后再画。

实际绘画时

包括枪在内的实际大小

手要和头差不多大小

① 轮廓。在视线的高度处，事先要大点画出手和枪。

② 画出人物和枪的形象。

开枪的一瞬间，要有火药喷出。

开枪的一瞬间，要出来火花，被称为闪光。因为子弹会回转到处飞扬，应画出漩涡状的效果。

③ 草稿画面的完成。

开枪时反转的上半身的动作要通过衣角来表现。

④ 勾线后完成

⑤ 完成。

2 作为武器的手的表现

一般的代表性动作就是"切割"和"捣碎"，一切能用手握住的物体都可以采用强调方式表现。

切割

刀、小刀

锤子

捣碎

剑

斧头

电动螺丝刀

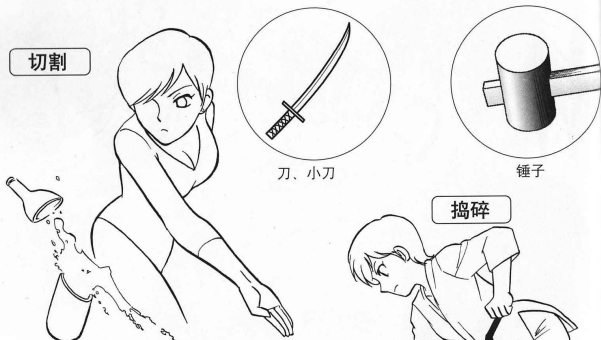
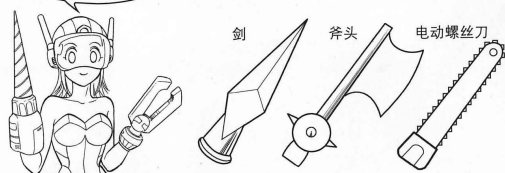
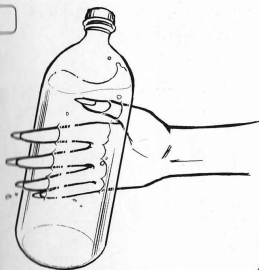
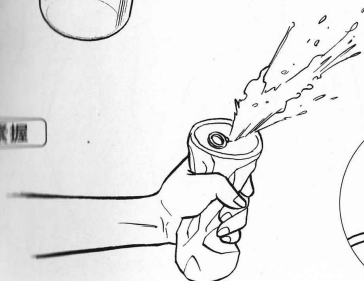
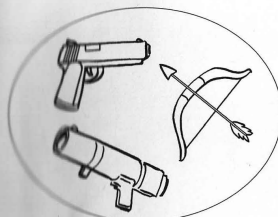
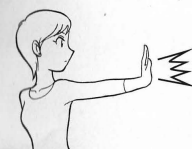
刺扎

枪

紧握

钳子类

飞转道具

击

手的基本构造

张开的手的形状

为表现出生机勃勃的手的形状，让我们仔细来画手吧。

第3关节
第2关节
第1关节

第2关节
第1关节

构造构成图

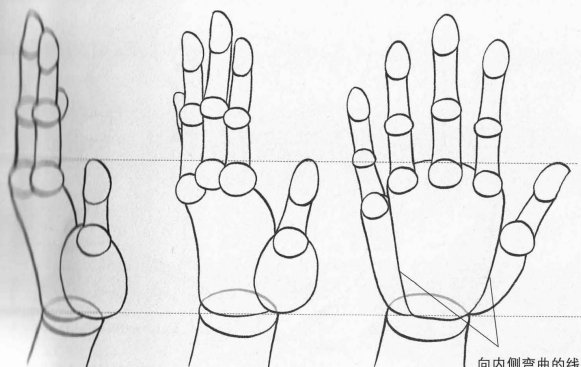
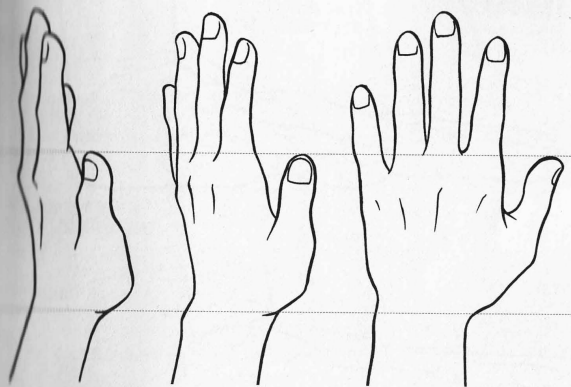
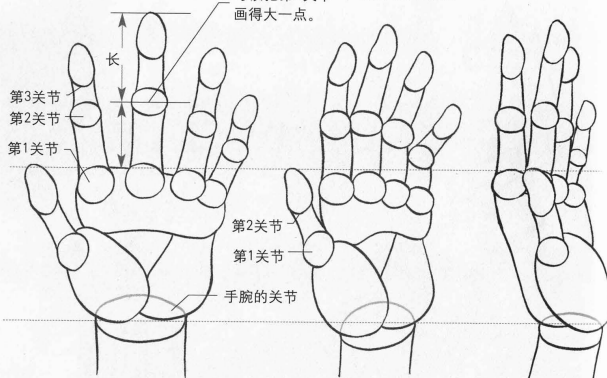
把手分成块状来看待的话，就比较容易画。

可以把第2关节画得大一点。

长

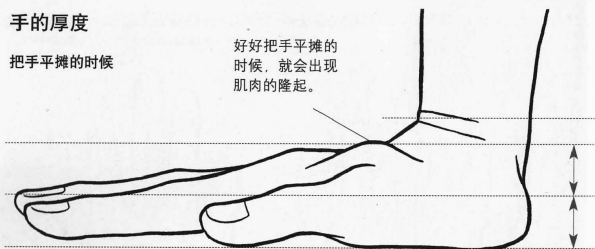
第3关节
第2关节
第1关节

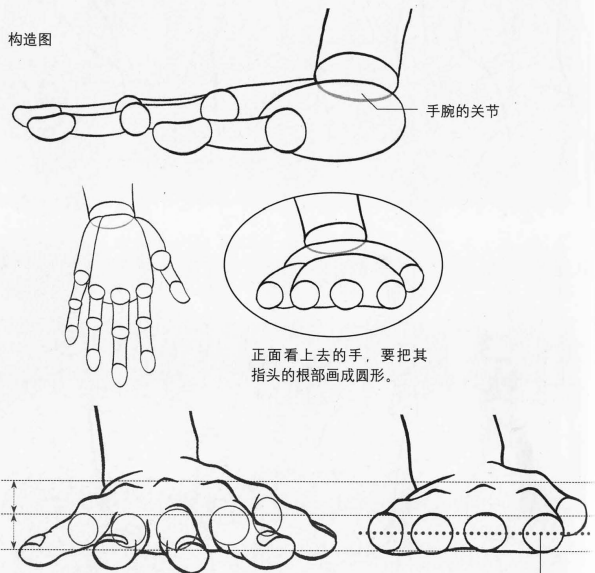
第2关节
第1关节
手腕的关节

仔细画手指的话，就可以给人一种立体感。

向内侧弯曲的线条

手的厚度

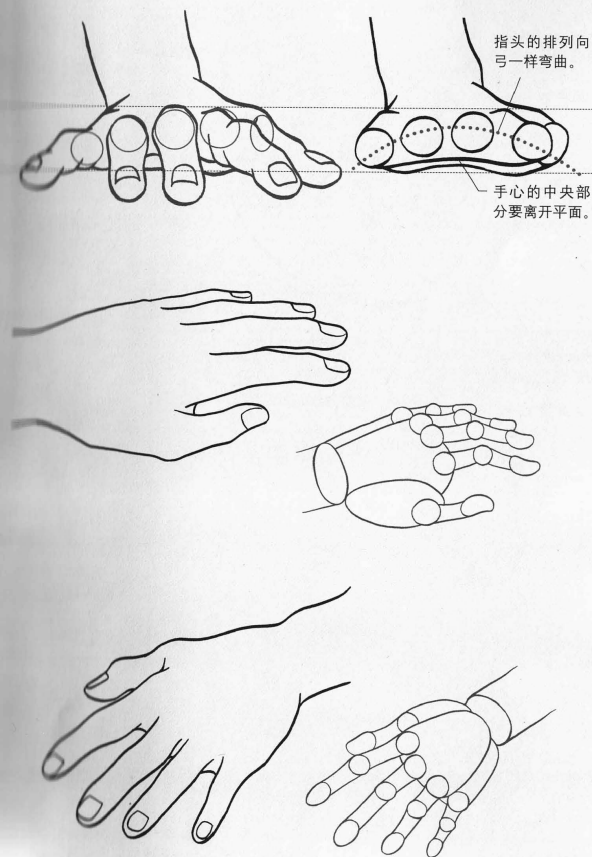
把手平摊的时候

好好把手平摊的时候，就会出现肌肉的隆起。

可以把手掌根部画成手指的2倍的厚度。

构造图

手腕的关节

正面看上去的手，要把其指头的根部画成圆形。

指头的排列应基本平行。

无力的时候（自然状态）

指头的排列向弓一样弯曲。

手心的中央部分要离开平面。

从照片来学习握紧动作

想让握紧动作也有一定的意义的话，就让我们来练习握紧动作的技巧吧。

第1关节。所谓的拳骨部分，特别是故意强调出中指和无名指的话，拳头就会显得非常的结实。

拳骨的轮廓要画成波浪状，这样显得很有格斗家的风格。

第2关节的标准

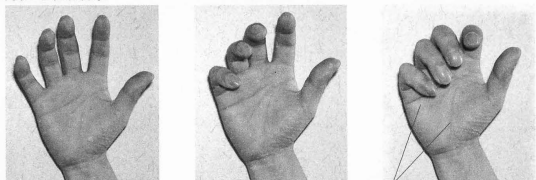
第2关节的上端的轮廓要画得很细。

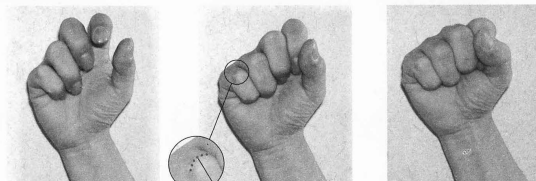
下部的轮廓要画得比较粗，这样觉得拳头有重量感。

只画了轮廓形状。

握紧的部分，指头和手心接触的部分画出一点阴影的话，会有立体感。

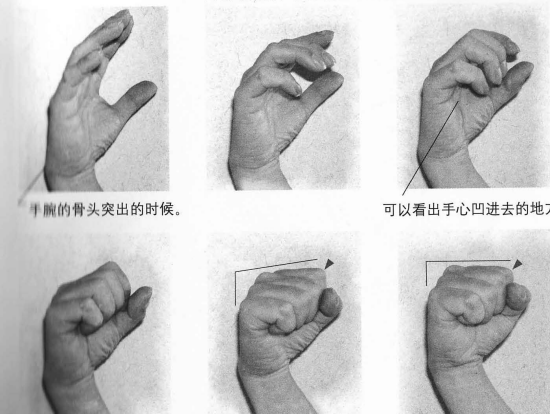
正面看上去的效果

使劲握紧后的拳头

指尖从正面看上去是圆形的。

可动部位和具有立体感的关键的纹理。

第2关节的此部位要画成曲线状。

普通的握紧姿势，大拇指所隐藏的就只是食指而已。

侧面来看的效果

通常无意识的握拳动作时，所有的指头几乎都是同时弯曲的，多数情况下食指都没有握进去。

手腕的骨头突出的时候。

可以看出手心凹进去的地方。

普通握拳的时候。食指没有握陷进去。

手背和指头的平面呈直角时的情况。

手放平时的效果

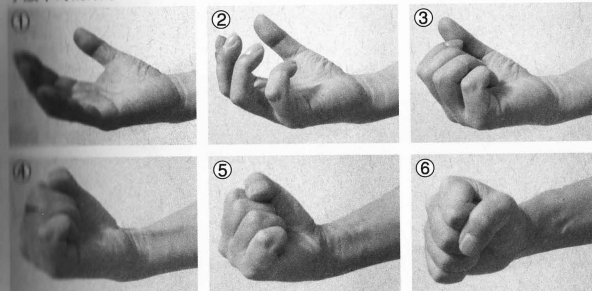
①

②

③

④

⑤

⑥

先把食指紧紧地握住，然后握紧拳头。

因为大拇指一直伸到了中指部位，可以明显地看出是使很大劲才握的拳。

拿刀和棒棍时

是很宽松的握紧拳头的姿势。
一定要注意大拇指的位置。

手握刀和棒棍

第3关节
第2关节
第1关节

第1关节
第3关节
第2关节
透视图

握拳时立体轮廓的差异

握紧的拳头・侧面

大拇指伸到了中指部位。

第2关节部分。
宽松的曲线。

拿刀的手

大拇指伸到了食指部位。

基本是直线

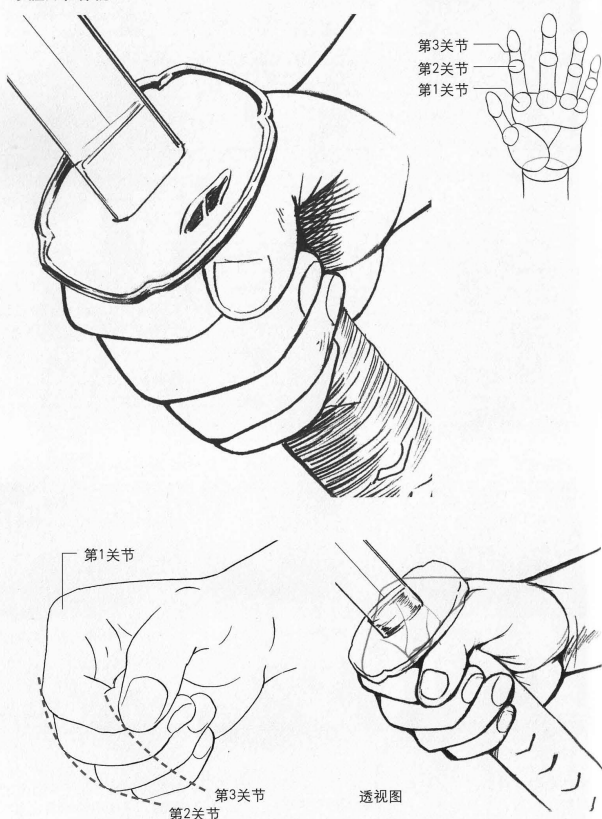
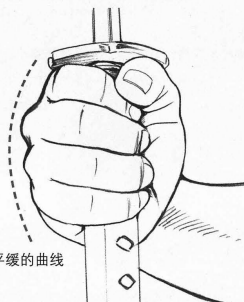
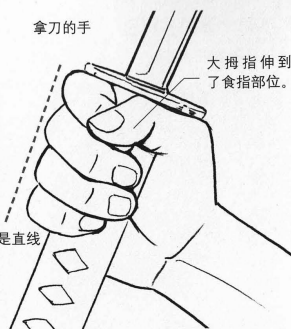
握紧的拳头・正面

第1关节部分。
平缓的山形。

平缓的曲线

握紧的拳头・下侧

拿棒的手

因为棒有一定的粗度，可以看得到第2关节的顶端。

手指部分会因所握东西的形状而成一条直线。

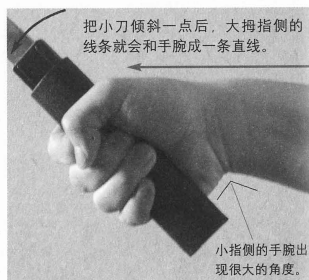
即使棒是圆柱形的，但手心部分还是直线型的轮廓。

手持物体的多样性

一只手握住物体时

一般握住小刀时的情形。

把小刀倾斜一点后，大拇指侧的线条就会和手腕成一条直线。

小指侧的手腕出现很大的角度。

参考照片来绘画时的关键：水平横着拿小刀时的情形

手腕
手腕部分
水平

握紧的部分基本上是没有变化的，可以这样原封不动地进行参考。

手指
刀柄部分

① 描绘出其形象、轮廓。

刀柄和手腕是平行的。

② 确定大拇指的位置。要注意其长度和关节部分。

手腕和手的根部，可以自己一边摆造型一边来确认。

③ 完成。

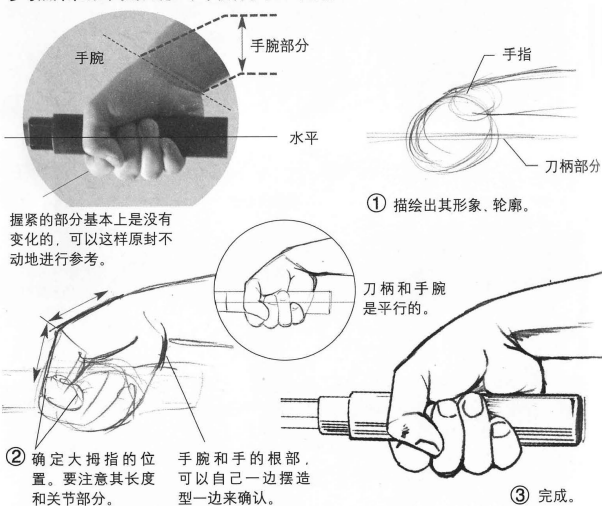
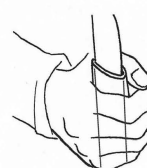
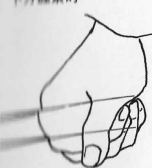
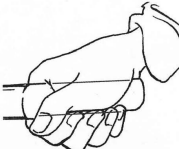
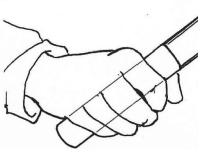
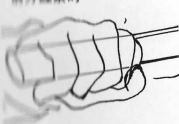
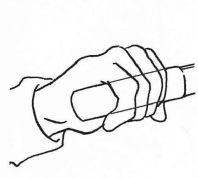
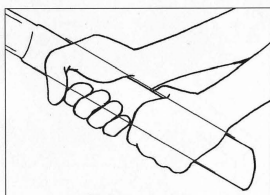
挥舞刀器时

基本的握法

下方握紧时

前方握紧时

上方握紧时

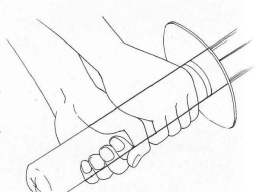
摆正・双手握紧时

基本的握法

从相反侧看到的情形

从正面看到的情形

挥剑时

从偏后方看到的情形

拔刀・切割・挥下的时候

后背背着刀的角度。

把手自然地放在刀的刀柄上，刀背在后背。

拔刀

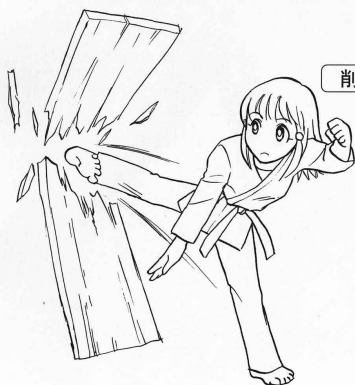
侧握刀时砍下去

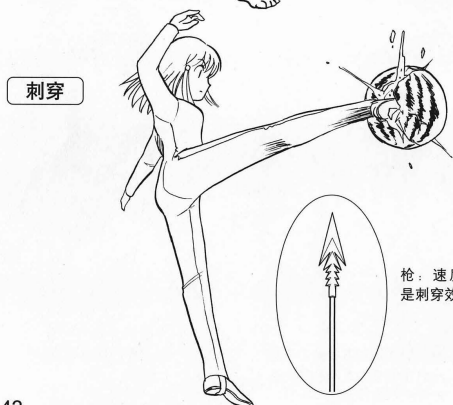
挥刀

胸的中央

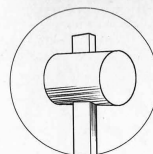
拔出后直接挥下去的刀要画在两手的交叉点和胸的中央所连成的直线上。

3 作为武器的脚的表现

一般认为脚的力度是手臂的2～4倍，其破坏力也要比手强大很多。另外，比手臂的攻击范围也要广泛，其动作的变化也要大得多。

削碎

斧头：具有豪放快速性的破坏力。是削碎效果的象征。

刺穿

枪：速度感，锋利感。是刺穿效果的象征。

挥下

锤子：具有重量感的破坏力。具有踏穿、踏碎等的效果。

飞踢

鞭子：具有弹出、飞踢等的效果。

脚的基本构造

大脚趾
的根部

足弓

脚腕的
厚度

脚后跟的宽度
要比脚腕大

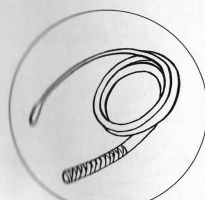
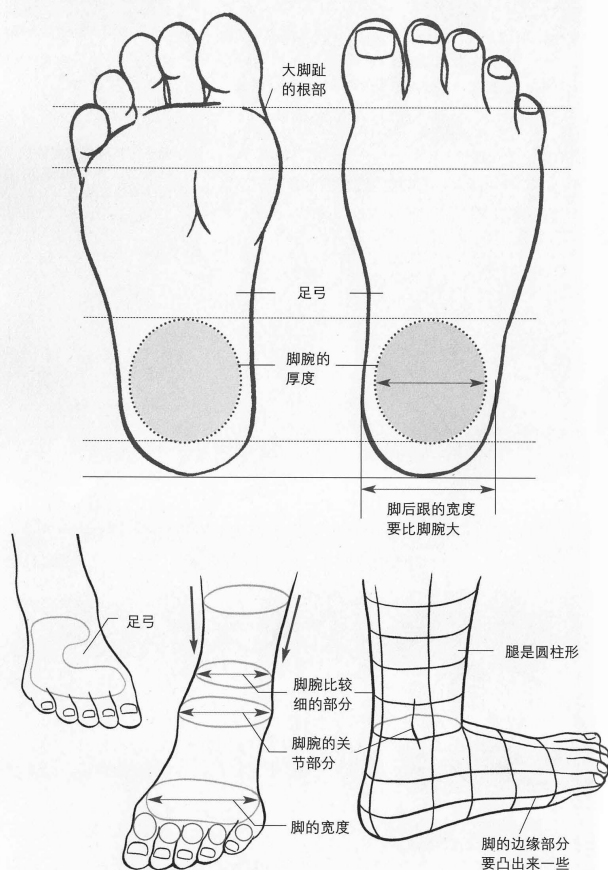
足弓

脚腕比较
细的部分

脚腕的关
节部分

脚的宽度

腿是圆柱形

脚的边缘部分
要凸出来一些

动漫中多采用的脚的特写方法

踩地的脚（跳之前）

踩踏一步时

拳法等时候的踩地

足腱的表现方法。
在施加强大的力
度和体重时多使
用此种画法。

用脚趾来接触地面或地板（积聚
跳跃和冲刺前的力量）。

脚腕和脚趾的动作

普通的状态

踝骨

脚后跟稍稍抬起的时候

踝骨

不着地

脚趾稍微站立的时候

脚趾站立的时候

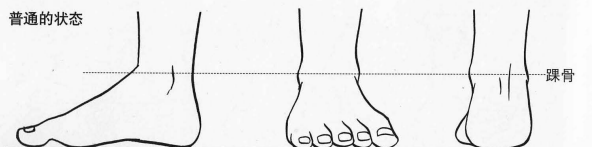
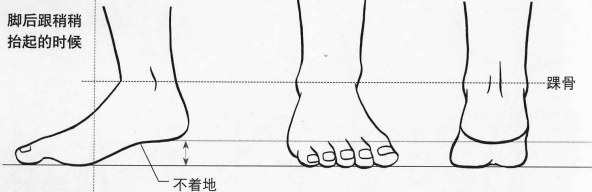
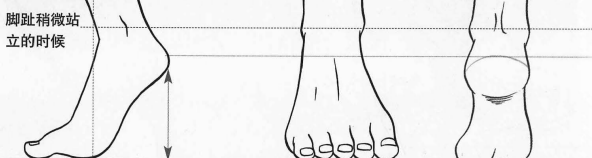
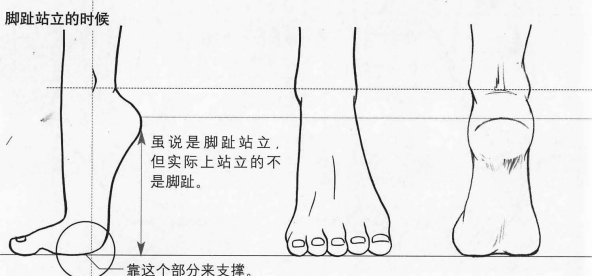
虽说是脚趾站立，
但实际上站立的不
是脚趾。

靠这个部分来支撑。

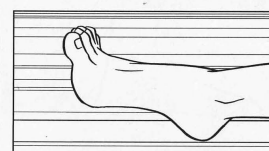
从斜前方观察时的情形

普通类型

脚后跟稍微抬起时

脚趾站立时

从斜后方观察时的情形

从后方观察时的情形

实际例子

脚趾站立类型要特写踢出去的那只脚。

踢腿技术的实际情况和脚的表现

脚腕的伸直弯曲、脚背的弯曲程度等都要特别注意。这样就能表现出魄力的差异和技巧。

实际上脚趾头张开的情形要多一些，但是在画的时候收缩在一起要漂亮些，另外也会显示出其具有速度感。

活用腿的弯曲的踢腿

腿整体上呈弯曲型，给人一种伸开的感觉。

身体是弯曲的。

支撑脚一侧的脚腕也是伸开的，给人一种朝空中飞腾后踢出去的感觉。

草图。这个角度是地面上的样子。

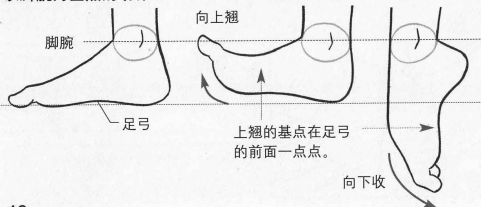
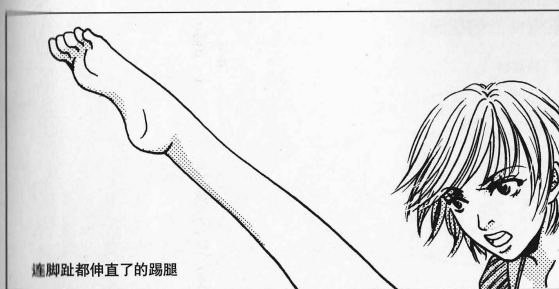
以脚腕为基点的动作

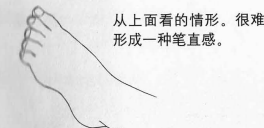
脚腕

向上翘

足弓

上翘的基点在足弓的前面一点点。

向下收

连脚趾都伸直了的踢腿

比较平缓的缩脚。看上去是笔直的漂亮的踢腿。

从上面看的情形。很难形成一种笔直感。

踢腿的时候，脚趾头不要弯曲。

大脚趾翘起来的话，侧面就会受力，适合于横向踢腿。

脚腕弯曲后的踢腿

飞腿（跳踢腿）

踢出去的那只腿直立时的类型。用脚心、脚后跟来踢。

草图形象。

脚背部分像弓一样弯曲的话，就非常漂亮。

连脚趾头都伸直的踢腿类型

飞腿的标准姿势。

脚背部分的伸缩

使劲收缩的话，脚趾头就会集中在一起。

脚后跟下落、踩地式踢腿

往下落的时候，脚后跟就会落下。

踢中的瞬间。用力时，脚趾头会朝内侧弯曲。适合于踩地式踢腿。

脚后跟向前突出的时候。脚趾头会张开。

朝前伸出的时候就是踩地式踢腿。

踢中的时候，脚趾头会张开。适合于脚后跟下落式踢腿。

用脚背的侧面来踢。

传踢类型

足刀踢腿类型。笔直朝前的踢腿类型。用侧面部分（足刀部分）和脚心来踢。

侧面部分

第1章
特写表现的技巧

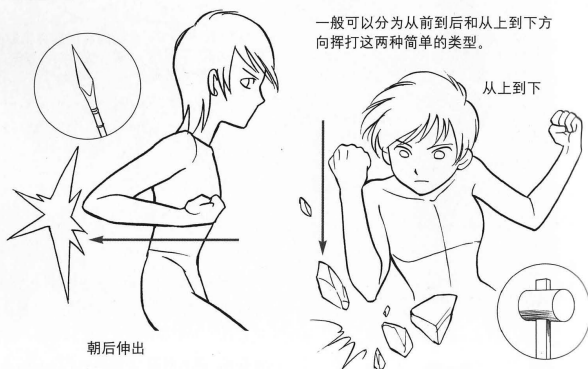
4 作为武器的肘和膝

使用到肘和膝的动作中，多为胸部攻击或全身攻击，
某一部位本身的特写是很少的。

肘打

一般可以分为从前到后和从上到下方向挥打这两种简单的类型。

朝后伸出

从上到下

特殊的肘打 学习格斗和防身术的时候

朝水平或斜后方挥出。

利用腰的回转，朝斜方向挥舞。

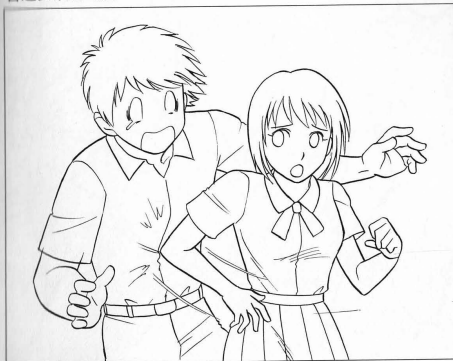
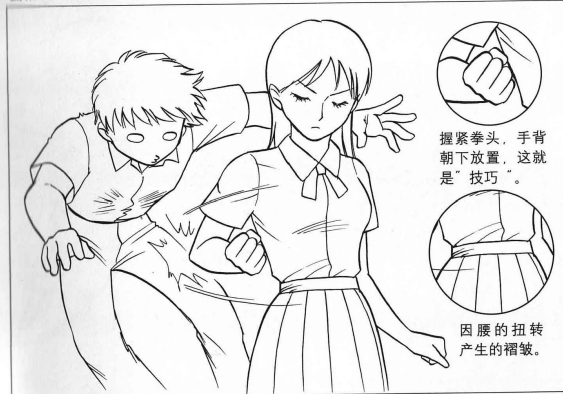
专业的肘打多会被形容为破坏力强大的武器等。

肘打中，腰的扭转和手腕的回转是关键。

普通女孩的场合

会防身术的女孩的场合

握紧拳头，手背朝下放置，这就是"技巧"。

因腰的扭转产生的褶皱。

肘打时的扭转

肘打是要使上半身扭转的动作，因此绘画的时候要充分体现上半身和下半身的方向的转变。这样才会显得强有力。

朝向正面的情形

朝向侧面的情形

肘打（朝向侧面）

①

②

③

④

稍向前倾。

回转手腕。

要把肘画得比身体稍微向后突出一些，这是关键。

上半身起来的同时，胳膊要往后挥动。

从侧面往后进行的肘打

①

②

③

④

一边前倾，一边回转手腕。

一边扭转身体，一边把肘从身体离开。

上半身扭转完毕的同时，把弯曲呈"く"形的肘往后拉伸。

回转手腕的时候

肌肉会隆起。

骨头会突出来。

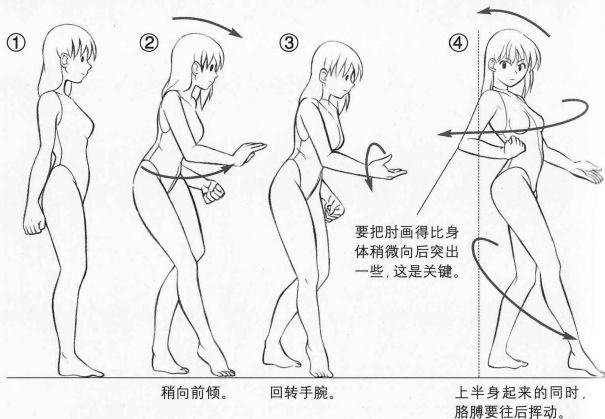
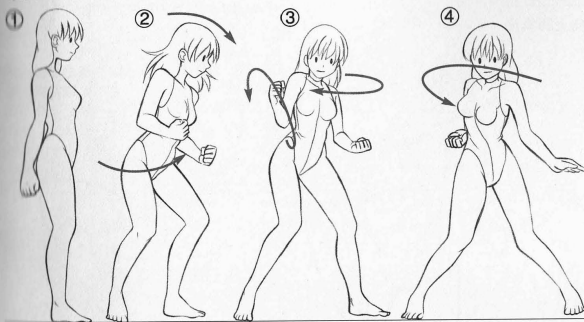
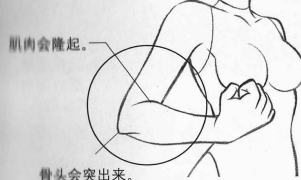
不回转手腕的时候

肌肉是松弛的。

参考 不扭转腰的肘打动作

保持普通的站立姿势，把胳膊放在前面。

下颏要前突一点，并使一只脚开始移动，这时候即使不扭转腰的话，也可以看出是肘打的动作。

改变脸的方向，两腋使劲张开，肘朝后伸展。腿也张开很大的话，看上去就很有力量。

膝踢

向上踢类型

一般可以分为只把膝盖向上抬的直线类型和从腰开始扭转的旋风式类型。

弯曲膝盖，把大腿抬高，会形成一个弓的形状。

使劲用力抬起一只脚的场合。即使腰没有扭转，也具有强大的攻击力。

平时抬起一只脚的时候。

膝盖扭转的差异

飞膝踢腿等有跳的动作的场合，腰的扭转是不可少的。

外侧。腿肚子的曲线要向上。

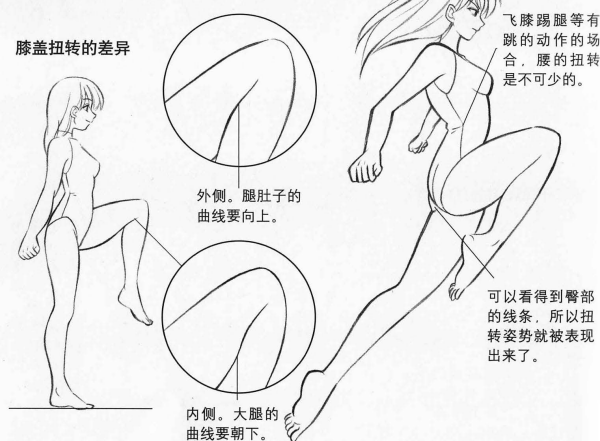
可以看得到臀部的线条，所以扭转姿势就被表现出来了。

内侧。大腿的曲线要朝下。

肩朝下。

腿朝正上方抬起。

腿踢过去，顶到靠过来的对方的胸部或胸口等部位。

要表现出后背所显现的冲击力。

旋转踢腿类型

拳击和格斗风格中的膝盖踢腿，腰的扭转是关键。

踢中胸口的时候，如果加上扭转的话，看上去就会强有力。

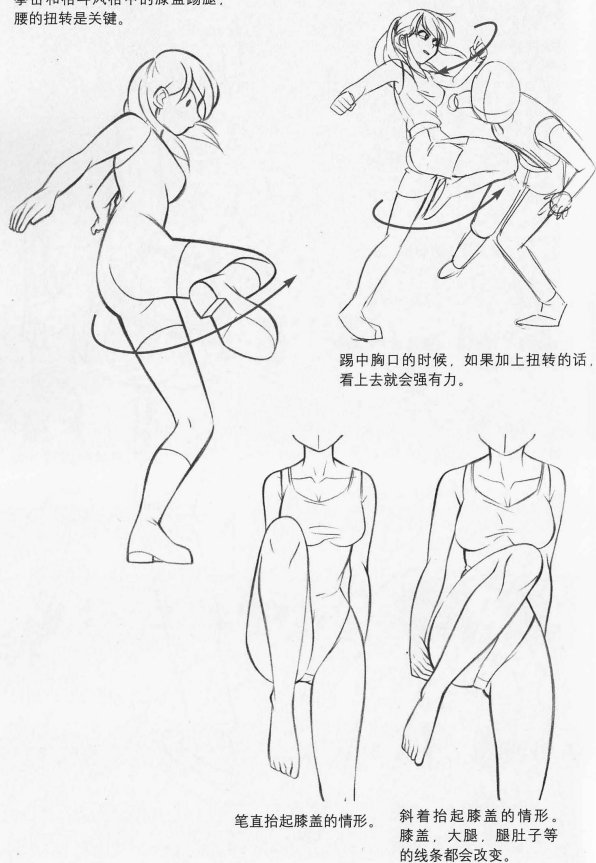
笔直抬起膝盖的情形。

斜着抬起膝盖的情形。膝盖，大腿，腿肚子等的线条都会改变。

多用于一边改变攻击方向，一边踢对方侧腹和骨盆。

侧腹陷进去后的处理。

陷进去部分的表现图。

效果处理图。

5 战斗场面时的表情

生气和悲哀、喜悦和不安等，多种多样的感情被混合后的表情很具效果。

生气・嚎叫

抽筋状的眉头是其象征。

【生气的脸的关键】

抑制怒气、正在生气
- ●钓鱼眼
- ●抽筋状的眉头
- ●"へ"形的嘴
- ●眉宇间的皱纹

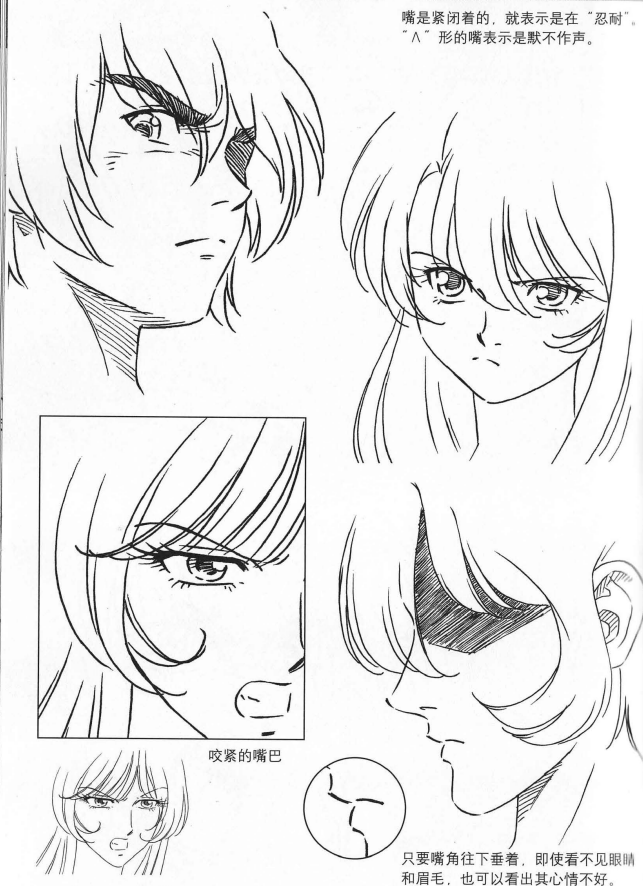
怒气的爆发、嚎叫
- ●眼睛、嘴都要张得很大
- ●下颌要放下

俯首的程度：压抑着怒气。

怒气爆发、嚎叫时，下颌就会抬起。

竖起的头发，像火焰一样的斗气等都是怒气表现的关键地方。

【压抑怒气】 → **【怒气的爆发】**

嘴是紧闭着的，就表示是在"忍耐"。"∧"形的嘴表示是默不作声。

咬紧的嘴巴

只要嘴角往下垂着，即使看不见眼睛和眉毛，也可以看出其心情不好。

根据脸的变化，头发也应该有相应的变动。

因为感情的爆发和释放，眼睛会睁大，嘴巴也会张大。

把眼睛的大小和眉毛的倾斜度画得不平衡，就暗示出一种复杂的感情，其魄力也会增加。

嘴巴是水平张开的，让人感觉生气时还在说话（骂人）。

侧面，下颌张开大声呼叫的时候，多用于飞行或奔跑时的移动或动作中。

紧急关头・危机时刻

眉毛向上挑的"惊讶"表情是其基本表现。

从草稿开始。把瞳孔画得稍小一点，只从眼睛和眉毛来体现是紧急关头。集中于一点的瞳孔是关键。

【"危机时刻"的脸的关键】

一般惊讶的时候。眉毛和眼睛之间有间隔，嘴巴呈"O"形。

战斗时的惊讶表情。眉宇紧缩，瞳孔变小，一幅很困惑的表情。牙齿紧咬着，嘴巴无意中就张开了。这样的感觉就对了。

一般惊讶时的脸。

紧急关头时的表情。一只眼睛是闭着的，眉毛往上挑着，眉间有皱纹。牙齿也是紧咬着的。

惊讶地回过头。经常用于战斗场面，"背后发生了什么事情呀！"这样的情形。

疼痛・忍耐

紧闭双眼，咬紧牙关，这通常都是疼痛表现的关键。

【疼痛时脸的关键】

一点点疼痛
八字形的眉毛，
"∧"形的嘴巴。

疼痛
八字形的眉毛，
咬紧牙关。

比较疼痛
紧缩在一块儿的
眉毛向上挑着。
一只眼睛紧闭着。

非常疼痛
嘴巴张得很大，
眼泪也流出来了。

【脸朝向的变化】

能忍耐：拉长下颌。头有一点朝下垂的倾向。

忍耐的极限：下颌朝上。会出虚汗。

不能忍耐：下颌朝上望着。发出悲惨的叫声。

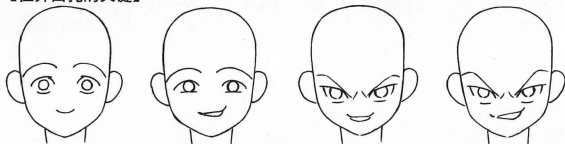
忍受着剧烈疼痛时的表现。头下垂，脸稍微倾斜。这样能表达出效果。

发出悲惨的叫声。
眉毛紧缩成"八"字形。
紧闭着眼睛。
嘴巴张得很大。

手腕都要断掉的那种程度的疼痛时，瞳孔变得很小，需要特别强调白色的眼球。

怪异・走样的笑容

带点坏角色模样的笑脸，其走样了的嘴角是关键。另外，眉毛和眼睛的大小，也是左右不对称的。

【怪异面孔的关键】

笑脸的基本。一般是笑嘻嘻的。

带点自卑，有点傻气的笑脸。眼睛会变小，嘴角会松弛。

带点恶意的笑。眼睛和眉毛是生气的表情，只用嘴角变小来表现笑。头有点下垂。

带点厌恶情绪的变异的笑脸。眼角是生气时的模样，瞳孔变小，嘴角向上歪着。

正面角度的时候。下颌朝上抬起，头有点垂下去，脖子稍微倾斜，这给人一种惹人厌的感觉。

浅笑。眉毛朝上挑着，嘴微微张开。一定是正面角度。

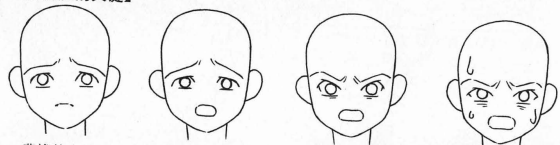
嘲笑。带点被煽动的样子，不从正面看过来。对对方来说有一种轻视人的感觉。

伪装的怪异笑脸。瞳孔画得很大，给人一种主角好像是在故意怪异着笑似的。

带点狂气的性虐待狂的笑。瞳孔画得很小的话就成了一坏角色的形象。另外，其大嘴也可以强调出其走样性，表情更加丰富。

疲惫的脸・气喘不停

眉毛不要画得对称，要把嘴张开。疲惫之感要用蓬乱的头发来表现。

【疲惫的脸的关键】

悲惨的表情。这是疲惫的脸的基本体现。

稍微疲惫时。嘴巴张开。好像一幅很悲惨的样子。

战斗中的疲惫。紧缩眉头，眼睛也成了吊眼状。近似于既生气又困惑的表情。

战斗后的超级疲惫。眼睛下面的汗珠和头上的汗水要描绘出来。嘴也要水平张开得很大。

【略微低头的时候】

眼睛下面要有汗珠。即使眼睛很小，但把瞳孔画出来的话，也会是一副带战斗力的表情。

眼睛紧闭给人一种无能为力的感觉。

【下颌朝上的时候】

眼睛下垂，嘴巴张得很大。喘气也加快，给人一种辛苦的感觉。

紧闭眼睛。好像连喘气也是不情愿似的。

【脸朝侧面的时候】

虽说眼睛是张开的，但是什么都看不进去。嘴巴也张得很大，呼吸已达到困难的极限状态。

头向下垂着，眼睛紧闭。牙齿是咬紧的，但是看上去好像还在想事情一样。

笔直面向前方，眼睛也是对着正前方的。看上去好像还残留着战斗意向一样。

气绝・晕倒

注意不要画成已经睡着时的表情，其关键是紧缩的眉头和张得很小的嘴巴。

【气绝时表情的关键】

不要画出瞳孔（白眼表现）。

紧缩眉头。嘴巴张得很小。

×

把眉毛画成圆滑的弧线的话，看上去就像睡着了一样。

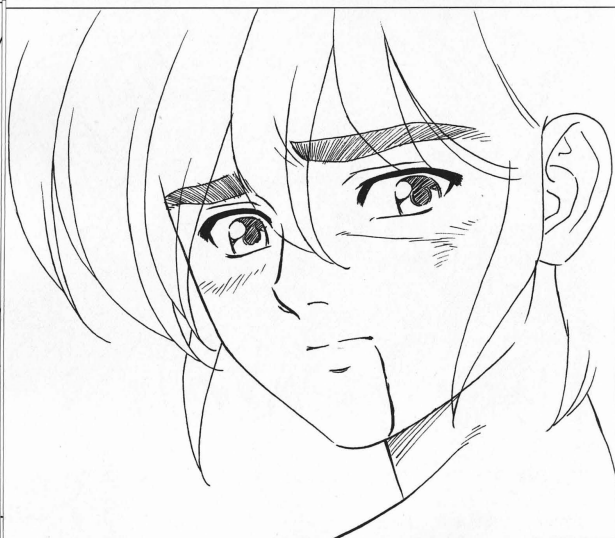
侧面。双眼很自然地紧闭着，看上去是比较安静地睡着了的类型。

仰着，白眼类型。白眼的时候，嘴巴半张开，这样显得比较自然。

趴着的类型。紧缩的眉毛，带点痛苦表情紧闭的双眼，半张开的嘴巴，这些都是气绝的表现。

趴着的类型。把紧闭的双眼画成微微朝上的曲线的话，看上去就很痛苦。嘴巴可以稍微松弛地张开一点。

胜利・各种各样的想法

高兴、悲哀、原谅、伤心等各种各样的表情混合在一块很微妙的表情。画的时候要注意目光。

【各种各样的胜利表情】

悲伤类型
略紧锁的下垂眉头。小嘴巴。

忧伤、悲哀类型
下垂的眉头。嘴巴很柔和地紧闭着。

稳重、喜悦类型
下垂的眼睛，柔和的下垂眉毛。有所控制地张开的嘴巴。

非常高兴、单纯类型
一般的笑脸。

空虚类型。
眉毛紧锁着，眼睛不完全睁开，这样给人一种悲哀感觉。嘴角也呈"∧"形，稍微张开，有一种悲伤和寂寞混合的表情。略微低头，视线从读者身上移开的话，有一种孤独感。

悲哀类型。
基调是悲哀、寂寞的表情。眉毛也给人一种复杂心情的感觉。画的时候要使其脖子有点倾斜，嘴也要微微张开。

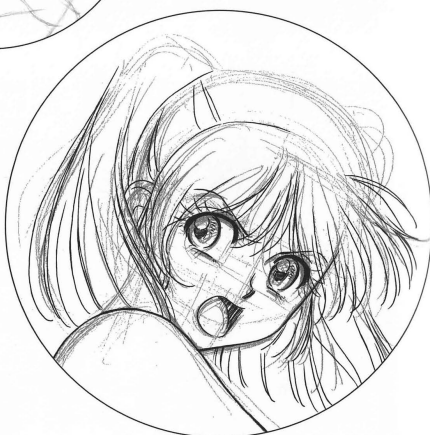
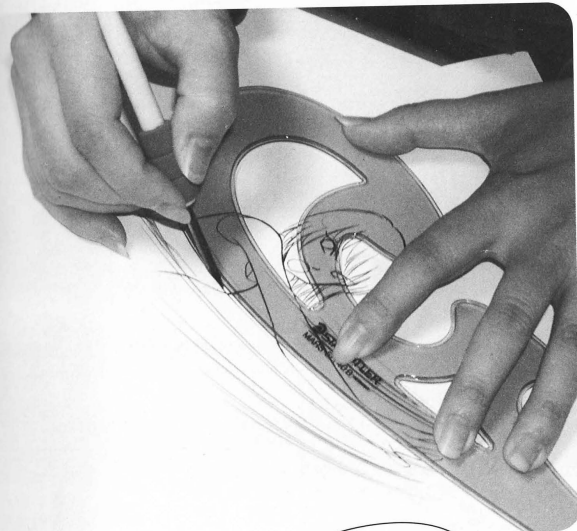
回到平常表情时的类型。

笑脸。喜颜悦色，获得大胜利后的高兴类型。

为了能很有效果地运用特写表现手法，平时就要把草图、插图等画得大一点。

总结

要十分注意手指长度的差异和形状。

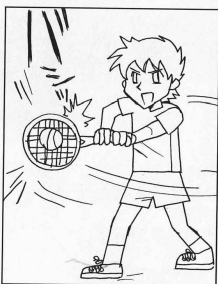
脸的特写，其眼睛、鼻子、嘴巴的位置的平衡是关键。要在平时练习时就把脸画得大一点，这样在画小脸的时候也就没有问题了。

第2章
速度表现和演出技巧
—画出充满速度感的画面—

本章我们来学习
●运动动作的基本画法（腰的扭转）
●效果线的效果和画法

画出了这种感觉的漫画，但是…

特写、腿的切割画面、全身图，这种整体的平衡非常好！

特写

腿的切割画面

全身图

但是要是适当地画出挥舞球拍的话就更好了。

在有动作的画里面，腰的扭转和效果线条的表现是关键。

明白吗？

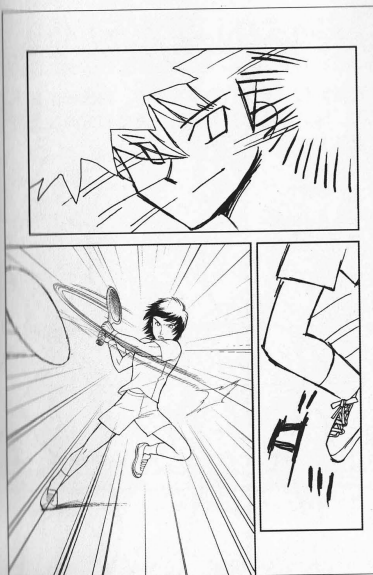
腰的扭转表现

上半身朝左

下半身朝右

改变上半身和下半身的方向的话，就可以把"腰的扭转"表现出来。人物的运动性也可以体现出来。

最后的画幅完成后的作品

参考　球拍的握法
体育运动的时候，最好参照一下照片或录象带的资料来画。

表现运动的效果线条

"挥舞"等动作中表现轨道的效果线条。

除此之外，也可以用曲线和直线来表现各种各样的运动。

1 身体的基本动作

人的身体模型

可动部位（腰部）是很重要的。胸部和腰部下方，以其可动部位为界限，角度和方向都是可以改变的。

中心线
脖子
胸部
肩的线条
可动部位：腰部
腰的线条
腰部下方
侧面中心线

正侧面
头
鼻子
胸
肩
臀部
从正上方看到的情形

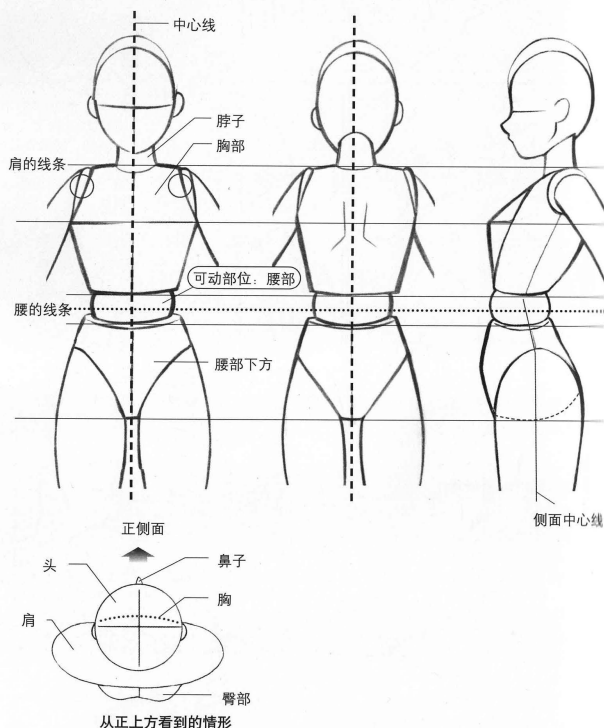
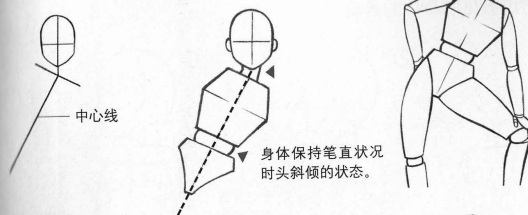
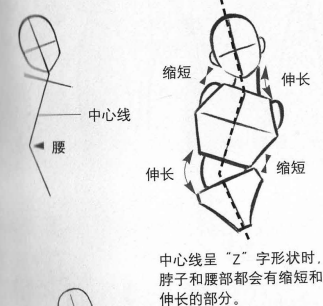
腰的伸缩

没有伸缩的情况：中心线是笔直的

中心线
身体保持笔直状况时头斜倾的状态。

伸缩很明显的情况：中心线呈“Z”字形状

缩短
伸长
中心线
腰
伸长
缩短

中心线呈“Z”字形状时，脖子和腰部都会有缩短和伸长的部分。

回转・身体的扭转

画的时候，特别是要改变以腰为界限的胸部和腰部下方的方向。

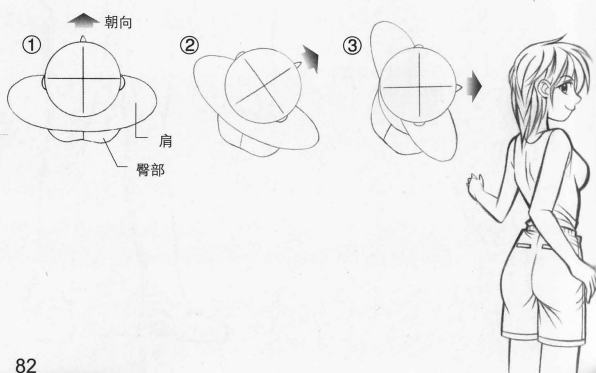
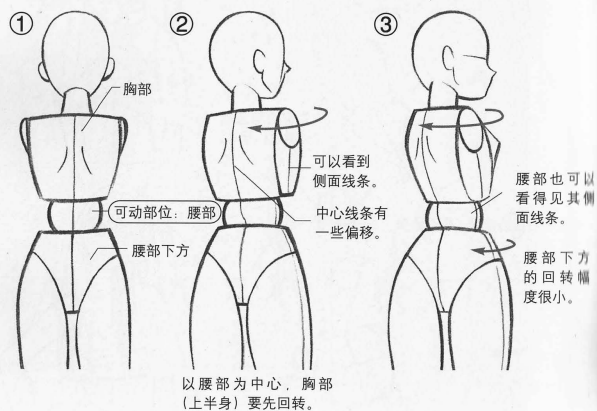
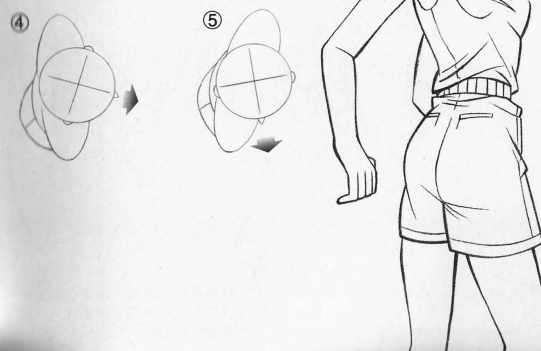
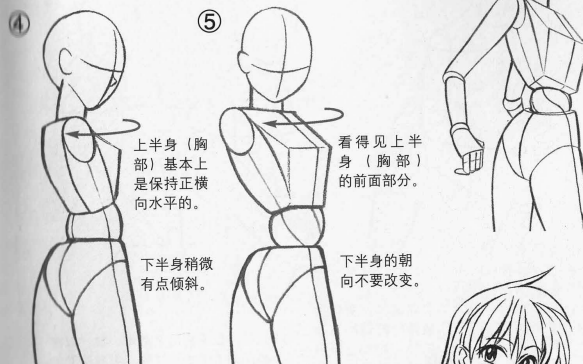
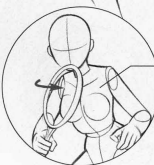
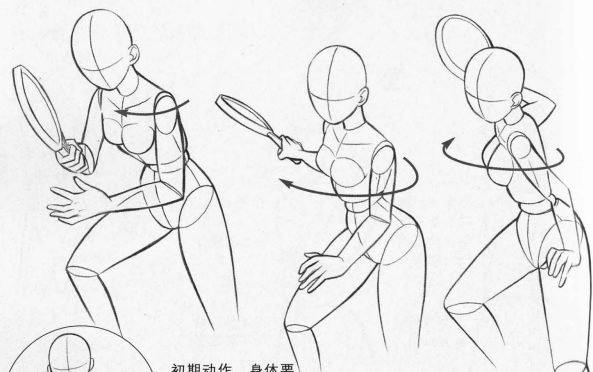
回头时所看见的身体的运转

①
②
③
胸部
可动部位：腰部
腰部下方
可以看到侧面线条。
中心线条有一些偏移。
腰部也可以看得见其侧面线条。
腰部下方的回转幅度很小。

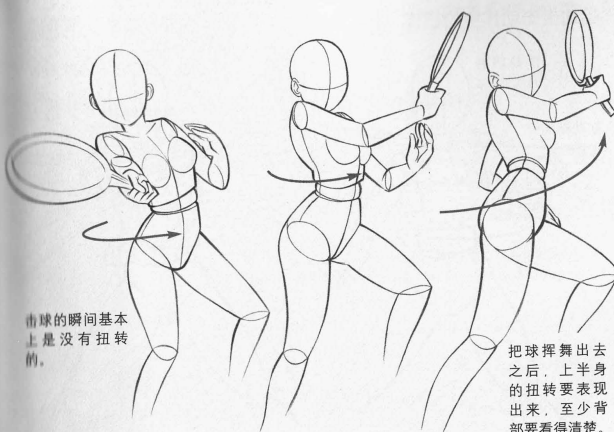
以腰部为中心，胸部（上半身）要先回转。

朝向
①
②
③
肩
臀部

④
⑤
上半身（胸部）基本上是保持正横向水平的。
看得见上半身（胸部）的前面部分。
下半身稍微有点倾斜。
下半身的朝向不要改变。

④
⑤

挥动球拍动作中的扭转

初期动作。身体要稍微向打球的方向扭转。脸和上半身要保持朝向正面。

腰以下部位的朝向要基本一致。以腰为基点的上半身的扭转，要靠胸部的方向来体现。

打球前的一瞬间。没有扭转时的状态。上半身和下半身都几乎是朝同一个方向。

击球的瞬间基本上是没有扭转的。

把球挥舞出去之后，上半身的扭转要表现出来，至少背部要看得清楚。

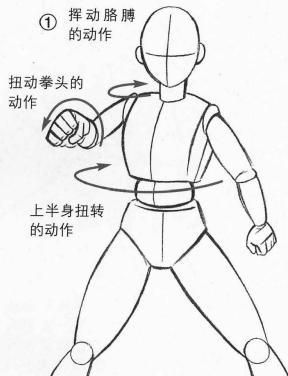
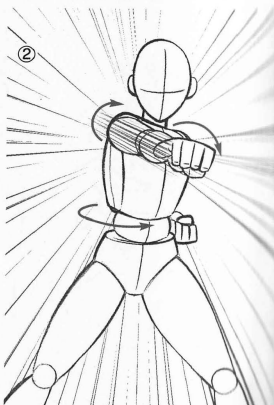
击球后的一瞬间。上半身和下半身的方向是不一样的，姿势中可以体现出动作。

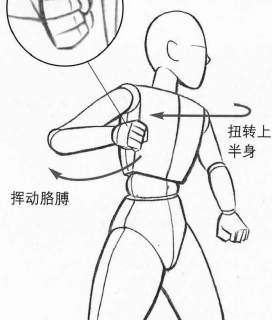
迅速出击动作中的扭转

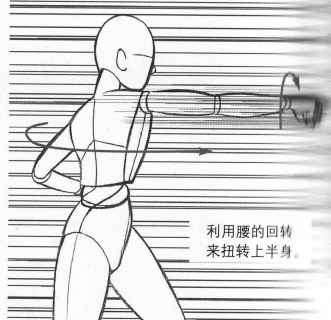
① 挥动胳膊的动作

扭动拳头的动作

上半身扭转的动作

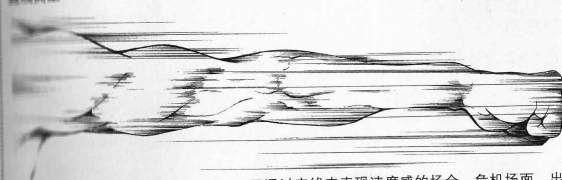
②

已成形的动作中，包含着从肩到胳膊，从肘到手腕、腰部这3个部分的回转。

以腰的回转为轴使劲把胳膊伸出来，不仅是上半身方向的改变，也要加上以肩和肘为基点的拳头的回转。

要是手腕也跟着扭转的话，其回转就会加强，看上去也会显得有很强的冲击力。

扭转上半身

挥动胳膊

利用腰的回转来扭转上半身。

出击的速度感和回转表现

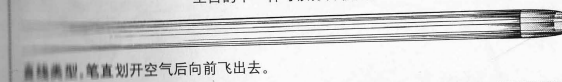
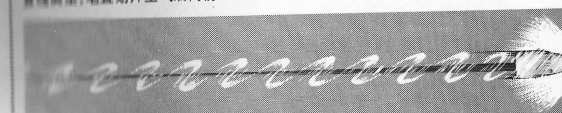
出击和出拳都是带有回转的动作，回转的表现要根据需要来运用。

直线类型

只通过直线来表现速度感的场合。危机场面、出手锋利、高频率前进的时候，可以用直线表现。

加上回转表现后的类型

用于想要表现更加强大魄力或拳术的时候，或想表现出拳时回转力量的时候。

枪械的弹药表现

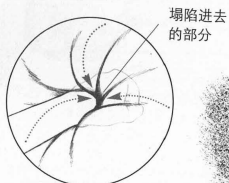
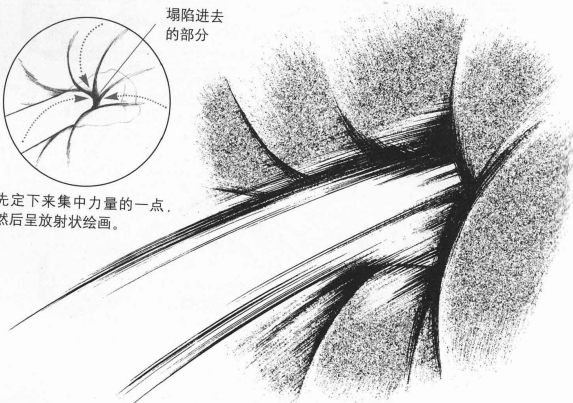
手枪或机关枪的子弹，本来是回转后再直线前进的，但根据主旨的不一样可以分开使用。

直线类型，笔直划开空气后向前飞出去。

回转类型，一边高速回转一边飞出。周围的空气也被席卷进来从而形成漩涡状。

紧急关头时的表现

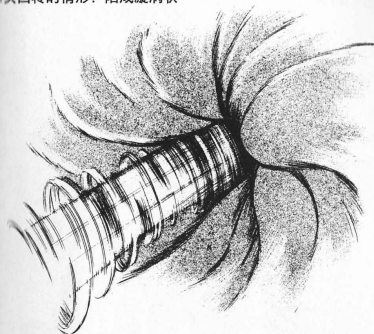
因速度而异的威力表现可以基本分为塌陷类型和粉碎类型。

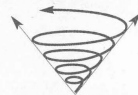
塌陷类型

打击到柔软物体的时候

塌陷进去的部分

先定下来集中力量的一点，然后呈放射状绘画。

直线性出拳的情况

经常用于胸口、腹部和侧腹部位。

拳头回转的情形：陷成漩涡状

漩涡表现的基本

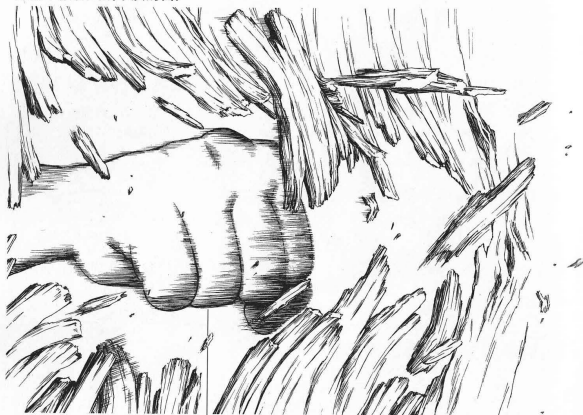
面向一点呈曲线型集中。

从中心（起点）开始呈钵状扩张。

回转时能量贯彻身体的表现

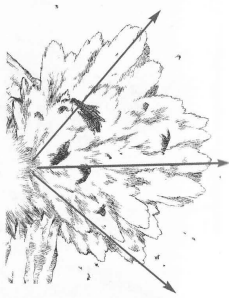
在限定于是中国拳法或特殊拳法的时候，可以使用漩涡状的破坏能量来表现。

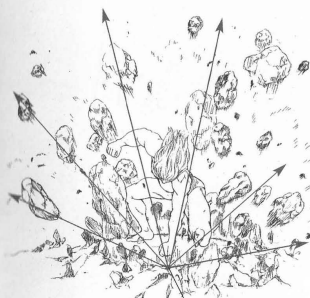
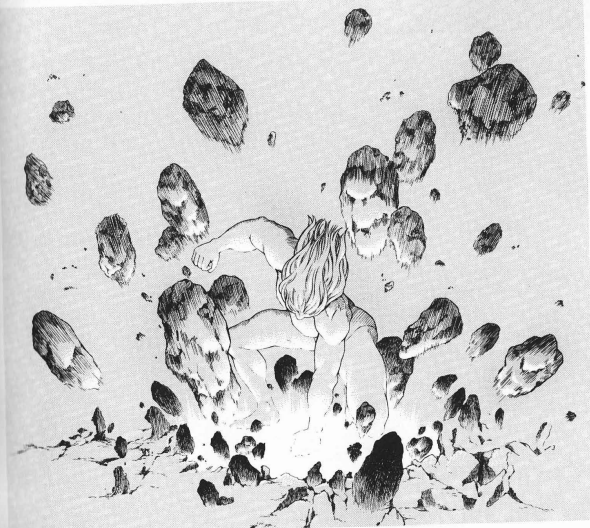
在完成作品前，看不见的手的部分也要画出来。

粉碎类型：击中硬件物体的时候

打破木板屏风或木质的窗户

通过细线条来表现出方向和速度感。

粉碎大树

通过头发或伸出去的胳膊的斜线条来表现方向和速度感。

把其扩散画成扇形的话，就能给人以速度感。

击碎大地

草图

爆裂的中心部位呈椭圆形。

先确定爆裂的中心，把击碎的石头画成放射状。

爆裂的中心

第2章
速度表现和演出技巧

2 表现运转的效果线

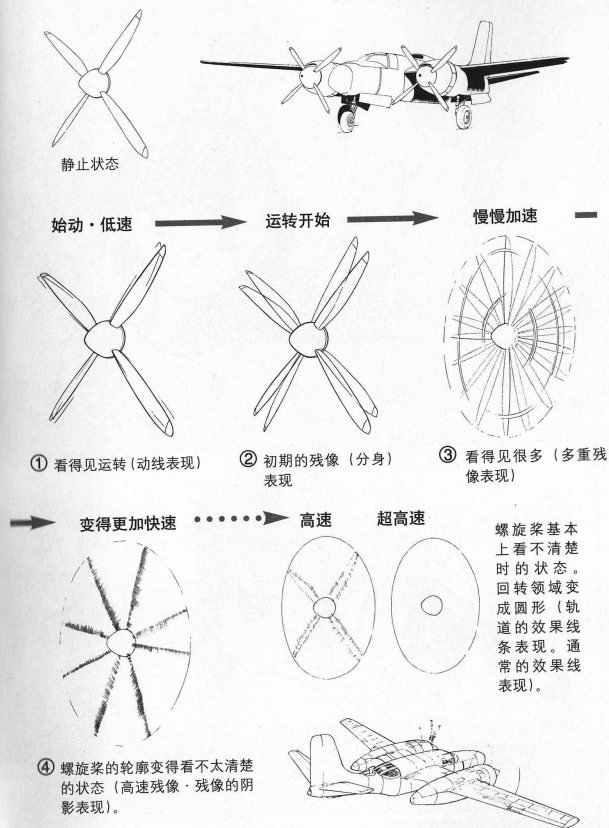
运动的轨道要用线条表现出来。根据速度的不同，要分开来画，看动作时的差异。比如看得见动作→看得见很多→速度太快看不清楚等。

画漩涡时　轨道表现

画出很多手　残像表现

画回转和运动的动性线条时　效果线表现

动作的基本表现

螺旋桨的回转表现中包含了动作表现的所有动作。

静止状态

始动・低速 → 运转开始 → 慢慢加速 →

① 看得见运转（动线表现）

② 初期的残像（分身）表现

③ 看得见很多（多重残像表现）

→ 变得更加快速 ……→ 高速　超高速

螺旋桨基本上看不清楚时的状态。回转领域变成圆形（轨道的效果线条表现。通常的效果线表现）。

④ 螺旋桨的轮廓变得看不太清楚的状态（高速残像・残像的阴影表现）。

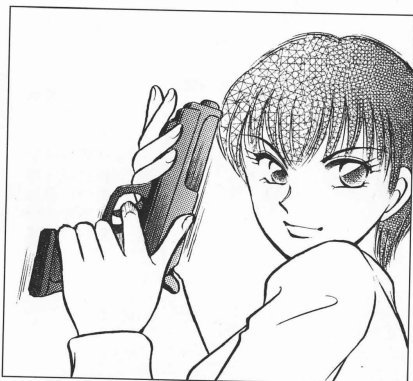
1 动线表现

动线

动线是在表现运转时的最简单和基本的表现。

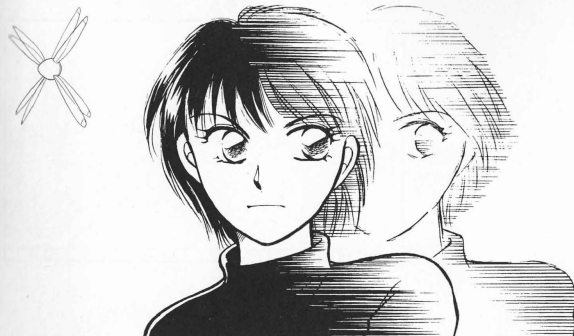
避开动作的表现

球的运转

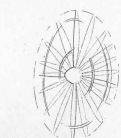
表现出被踢的球的运转。

因“重量”而摇晃的小动作的表现。

展示刀的静止运动的表现。画出和刀的曲线幅度一样的曲线。

2 残像（分身）表现

螺旋桨的场合，表现出的是初始动作较缓慢的运转，但是为达到漫画的效果，也可用于夸张了的非常快的速度表现。

高速反复出拳时的拳法表现。拳的分身表现。

3 多重残像表现

其基本是分身表现的多样性。是传统性的运转表现，一般用于儿童漫画和搞笑漫画风格的快乐运转时。

较夸张地回转两手时的表现

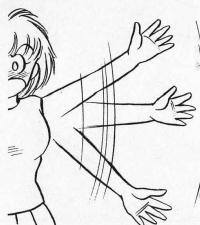
用于快速回转的螺旋桨和电风扇中。

绘画顺序

① 画出“惊讶”造型

② 画很多胳膊。大概要以上中下三只胳膊为目标。

草稿形象

胳膊的长度是不会改变的，所以手要画在以肩口为中心的圆的轨迹上面。

③ 画很多圆弧状的曲线后就完成了。

慌张奔跑・着急奔跑的表现

草稿形象

① 画出“奔跑”造型。

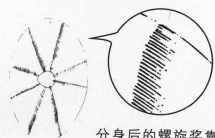
腿也要和手一样，描绘出圆弧的大概后，画出很多条腿。

本来的脚

② 大概画3条腿。其脚的大小要和本来的脚的大小一致。

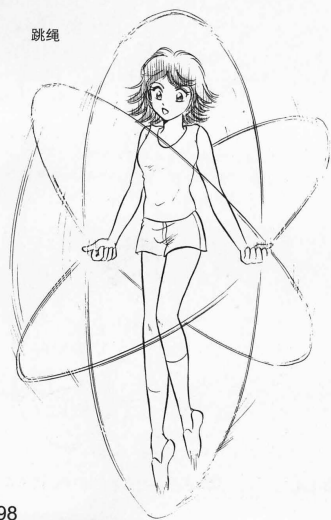
③ 画很多圆弧状的曲线后就完成了。

4 高速残像・残像的阴影表现

其基本是分身表现。是高速表现的代表性技巧，分身后的部分用线条或斜线（笔触）来表现。除回转运动之外，还经常用于直线运动、运转轨迹等强调速度的时候。

分身后的螺旋桨靠笔触来表现。

挥舞棍棒

跳绳

运球

代表性的阴影表现

在用普通的照相机拍摄高速运转时要使用“press”拍摄。阴影表现就是把这种“press”运用到画面后产生的效果。

手和胳膊的阴影表现类型

用笔触来表现人影的类型

用笔触来表现轮廓的类型

诀窍就是用轨道来表现运动的效果线

笔触和效果线都要与动作的方向相反，在其逆方向来画线，这样才能体现是运动着的。

人影的阴影表现

通常的效果线

草图。是画草稿的前一阶段，要先假定姿势和胳膊的运转（胳膊的轨道）后再描绘出效果线的四周。

5 复合表现 动线・分身・残像+效果线

先设想出运动方向（轨道）后，用线条和斜线（笔触）可以基本上表现出所有的运转。让我们来看各种各样的组合吧。

高速残像

轨迹的效果线

残像（分身）

动线　分身　多重残像　高速残像　轨道的效果线

轨道

动线+残像

挥绳

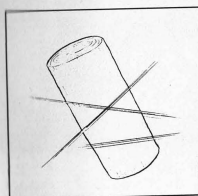
阴影拳击

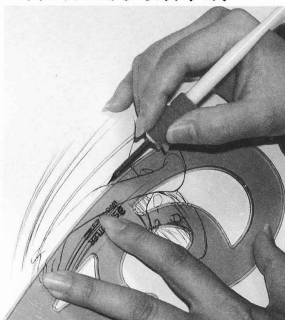
拳击的巅峰

舞刀

刀和舞刀的手都因太快而看不见。

只是表现了刀的轨迹的线条。

身体的阴影部分也通过所设想的运动方向的斜线条来表现。

实际上看不见的"刀划过后的情景"的表现

画表现速度的效果线

让我们来学习使用云形尺来画基本曲线的效果线的画法吧。

使用的画具

圆头钢笔

云形尺

墨水

圆笔用的笔杆

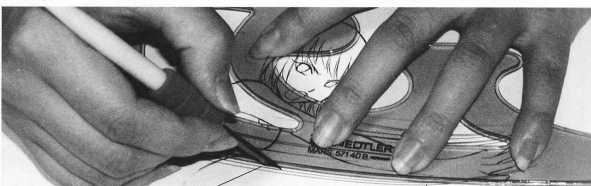
圆笔用的笔杆因其粗细不一样种类有很多。要找到方便使用的。

① 为找着曲线的感觉和把握住长度，应先用铅笔来画效果线的四周。

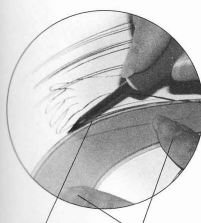
要注意画的方向

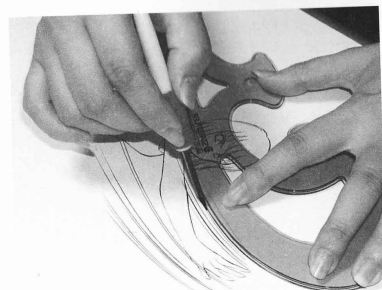
画线的方向

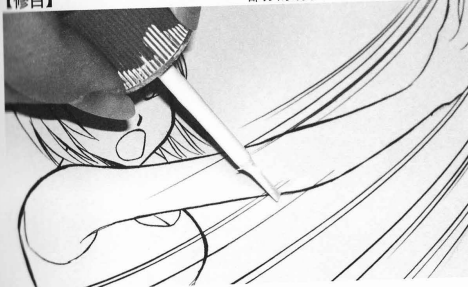
② 要注意画线的方向，并进行设定。

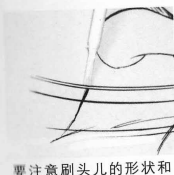
【勾线】

把笔水平横放。注意用笔时不要用力过度。

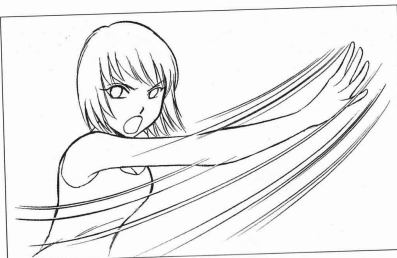
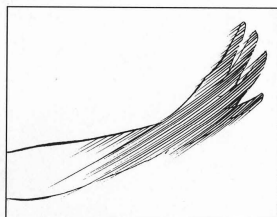
尺一定要一点一点地移动。

③ 开始画线。不管是什么样的天才也要经过半年以上的失败后反复练习才会慢慢地掌握。不要害怕失败，要试着挑战很多次。

要用手纸把笔头周围和尺的边缘等部分的墨水擦干净。

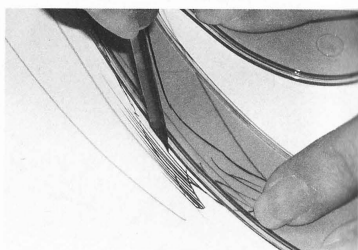
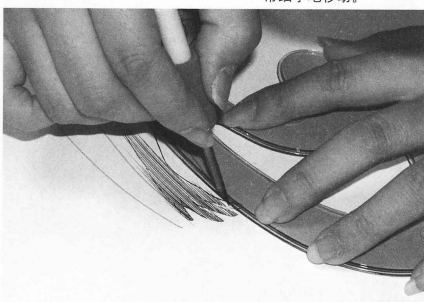
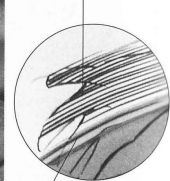
要把尺按住。

④ 上面的部分画完之后，要接着继续画下面部分的线条。

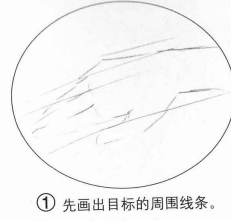
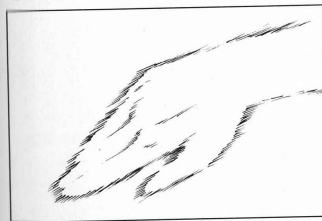
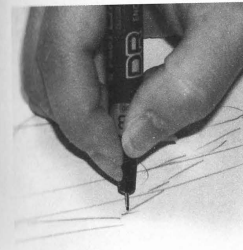
【修白】

修正液

⑤ 画露出来的部分和画得失败的部分要用修正液进行修改。

要注意刷头儿的形状和其方向性，仔细地把其擦掉。

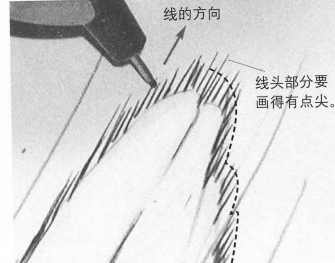
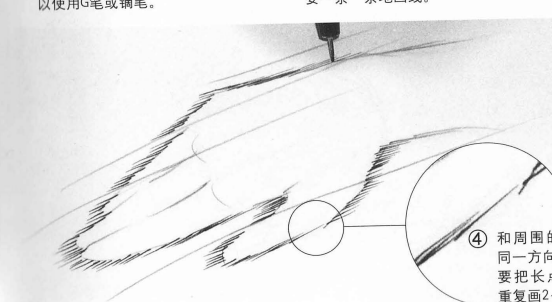
⑥ 完成。

画阴影类型的效果线的顺序

① 即使只在手的部位画线条，也要把握住方向的目标后用云形尺和铅笔来大致粗略地试画一下。

尺移动的方向

② 要根据四周的曲线把尺对齐。

③ 因为是在很狭小的间隔内画很细的线条，所以笔一定要直。其诀窍就是在移动尺的时候要很慎重地非常细小地移动。

线的间隔为0.3～0.5毫米左右。

④ 尺的边缘和效果线一般要保持平行移动。

笔触画轮廓线的顺序

① 先画出目标的周围线条。

② 使用0.8毫米的自动铅笔，也可以使用G笔或镝笔。

线的方向

线头部分要画得有点尖。

③ 要沿着轮廓线条来画线，为使其长度一致，要一条一条地画线。

④ 和周围的线条是同一方向的部分，要把长点的线条重复画2～3根。

效果线所产生的回转表现

翻跟头，回转等表现可以使用曲线的效果线。

在地上翻跟头

纵向（朝前翻滚的类型）

横向（水平翻滚的类型）

如果不加入效果线的话，看上去就像倒在地上一样。

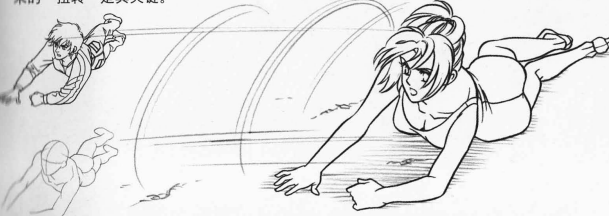
在人物的阴影部分要使用笔触。

人物与地面接触部分的阴影和地面表现是关键。

地面表现。用带有土崩、地面起伏等模式的阴影来表现。

后方
（朝前翻滚的类型）

回避动作式的回转表现

要改变上半身和下半身的方向，所画出来的“扭转”是其关键。

空中回转

用于进行攻击前或回转动作中，或在展示必杀技术的前一瞬间时使用，是一种华丽并带有动感的动作。

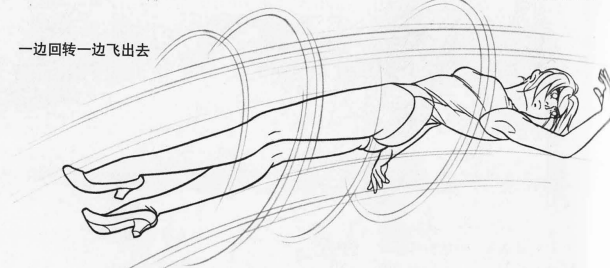
优雅挥舞

把身体抱成团

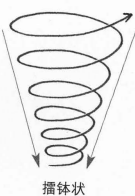
捻转急剧下降

回转的方向

飞出去的方向

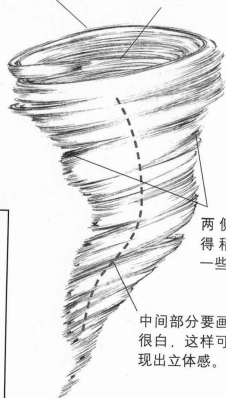
一边回转一边飞出去

大回转　滚翻式踢腿

特殊的回转・螺旋表现

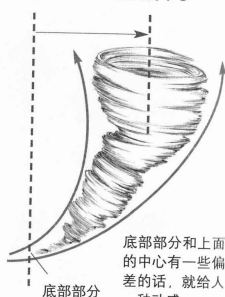
螺旋，漩涡是一种连续回转的表现。经常用于超能力、魔法、隐身术等特殊的效果中。

擂钵状

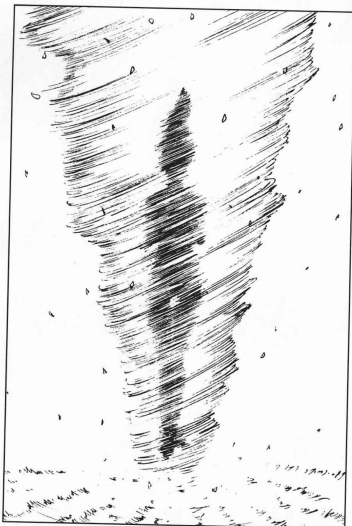
草图

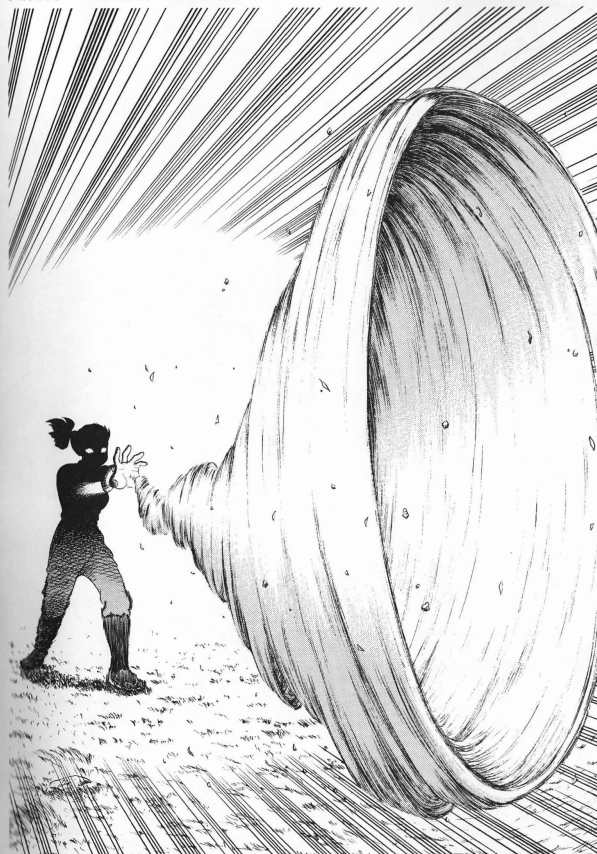
上面的口要大些。

内侧的线条要画得很密集，并画得很暗。

两侧要画得稍微浓一些。

中间部分要画得很白，这样可表现出立体感。

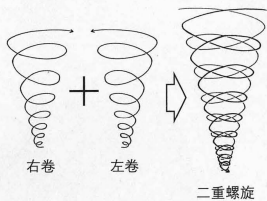
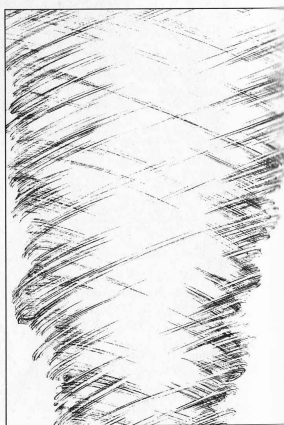
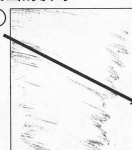
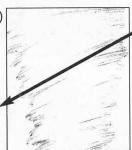
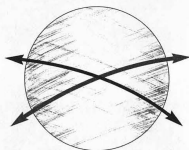
上面的中心

底部部分

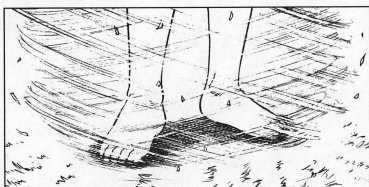
底部部分和上面的中心有一些偏差的话，就给人一种动感。

人物的周围有类似龙卷风的时候的例子。
内侧的人物要用斜线来表现人影。

实际例子　大风的技术・龙卷的技术

把各种各样的东西都卷进来了，具有任意效果等，让我们自由地想象其效果吧。

二重螺旋

右卷 左卷

二重螺旋

风从不同的角度刮在一个漩涡上面时的表现。

绘画的诀窍

① 漩涡的线要呈斜方向。

② 第2次的风要从对称的角度来画。

二重表现用曲线来表示十字交叉。

脚掌所踏起的卷风

主要的漩涡和第2次的漩涡要通过线条的浓淡来分开。

风的隐身法表现

草稿

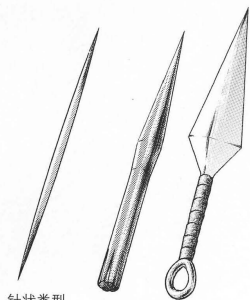
用钢笔蘸取修正液来勾画。

被卷进去的垃圾和树叶等物体，是空间表现和魄力表现必不可少的。

3 速度和魄力的综合技巧

忍者动漫中包含着所有的速度和魄力要素。
让我们从代表性的忍者和忍术表现中来学习具体的表现技巧吧。

飞镖

针状、刀（短剑）状、板状等，形状上千变万化。基本上可以分为投掷、飞过来、被刺中这3个镜头。

针状类型　刀（短剑）状类型　板状类型

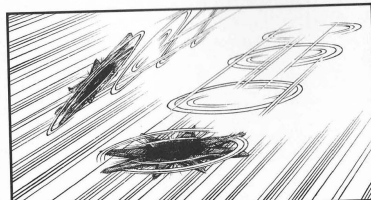
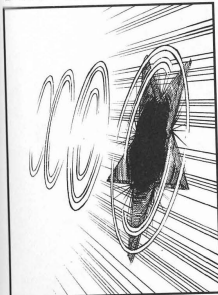
【投掷】

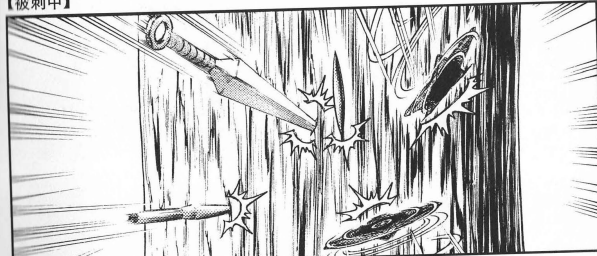
竖着投掷

横着投掷

一边跑，一边飞奔等，投掷的体态有各种各样的，但手腕弯曲时的基本动作是区分竖着投掷和横着投掷的。

【飞转・飞奔过来】

1枚的场合

复数枚的场合

板状的飞镖是回转表现的基本。其残像要用圆圈来表示。

【被刺中】

好几个人同时投掷时的表现。多个飞镖同时刺中。

并排刺中。

用刀柄来接的场合。

锁链

把镰刀和砝码（有重量的物体）用锁来连接的武器。

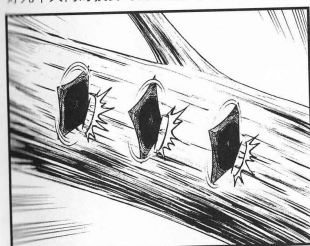
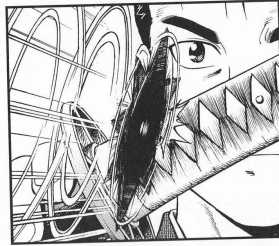
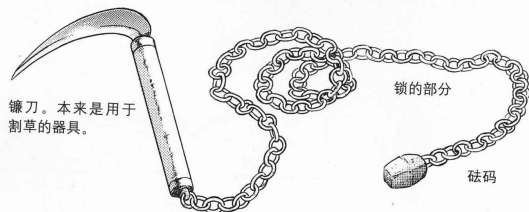
镰刀。本来是用于割草的器具。

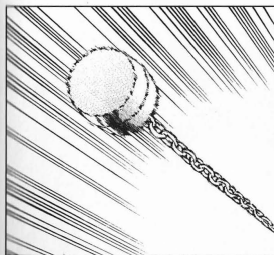
锁的部分

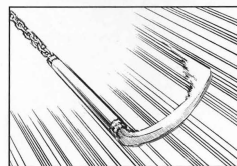
砝码

拿的基本方法。

把锁绕成圈后来拿。

挥舞的表现要使用到残像和动像。

根据拿锁位置的不同，所回转的圆圈的大小也有所变化。同时也要根据人物和场面的需要，来更改回转方式和镰刀的结构。

【投掷】

画带有强势劲头飞过来的锁的时候，其关键是要画得笔直。借助于尺从砝码的中心来画其周围的线条。

砝码的中心

【击中】

因有强势劲头，所以其轨道是较柔和的曲线。

击中表现要用击中标记画出来。"击中前头的地方"的周围部分要画出来，这样向后仰的被害者的姿势就可以体现出一种动感。

【缠住物体】

在画锁之前，就要仔细画出刀柄和手的形状。

手、脖子、脚等，都被缠住了。

拉到近旁后用镰刀来斩断，或停止运转后把飞镖投掷出去。

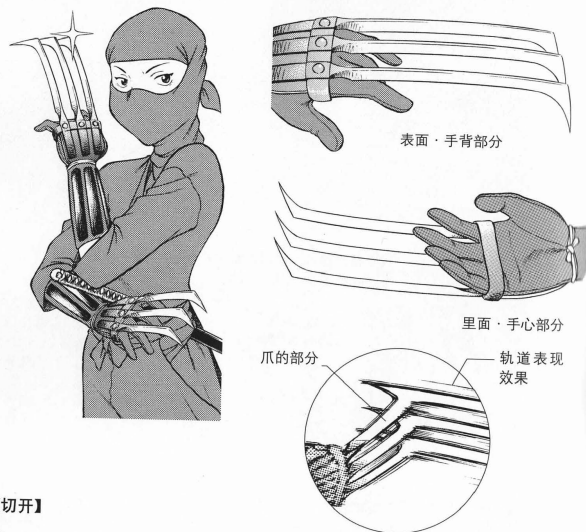
带爪的手甲

牢牢固定在手背部分的巨大的爪状武器——"手甲"，是防护工具的一种。

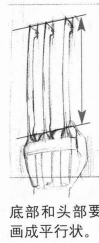
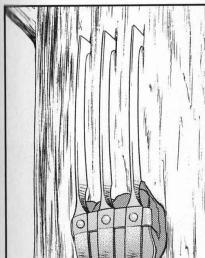
表面·手背部分

里面·手心部分

爪的部分

轨道表现效果

【切开】

像同时挥舞3把刀一样，是一种强有力的切割武器，也具有强大的破坏力。

【爬树或攀登岩石】

底部和头部要画成平行状。

把利器的锋头插入到树干里面，以便支撑体重。

把刀尖插入到石头的缝隙中，以此为支撑点。

【飞奔】 挥舞利器和袭击行为是一样的。

从下而上的效果线给人一种掉落的速度感。人物之间头的大小也要存在差别，这样会给人一种距离感。

集中点

小

大

水蜘蛛

水上行走用的隐身工具。是用木板和带子做成的，其关键是穿上了木屐，并固定在脚上。

正面

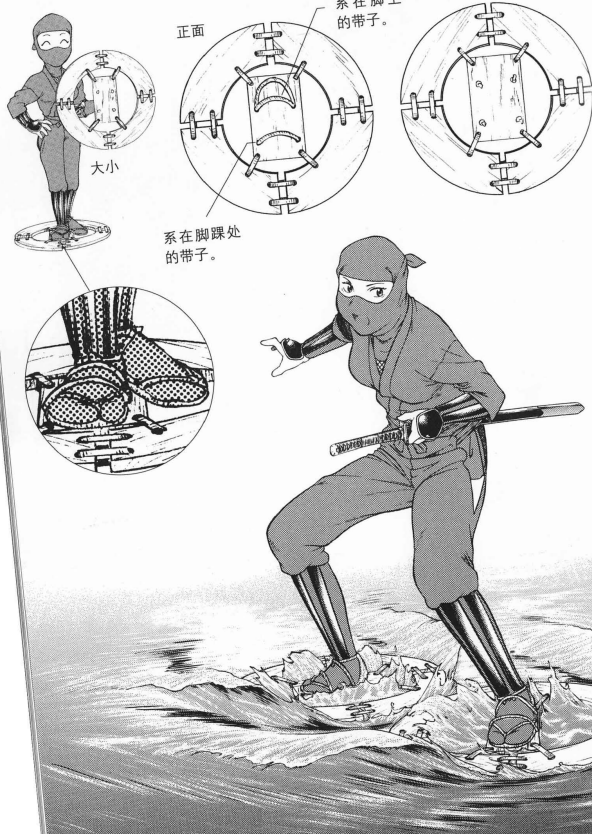
系在脚上的带子。

里面

大小

系在脚踝处的带子。

吹箭

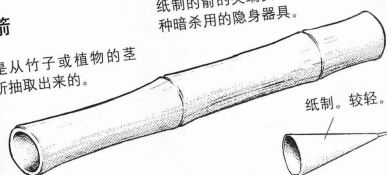
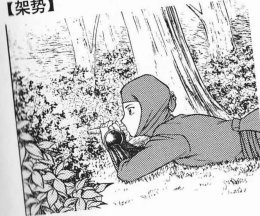
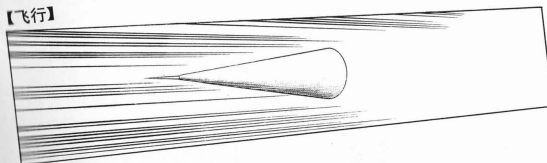
纸制的箭的尖端安有毒针，使劲吹后即可飞出，是种暗杀用的隐身器具。

筒是从竹子或植物的茎中所抽取出来的。

纸制。较轻。

长短的标准

【架势】

【吹】

飞出去了的吹箭的阴影

【飞行】

【被刺中】

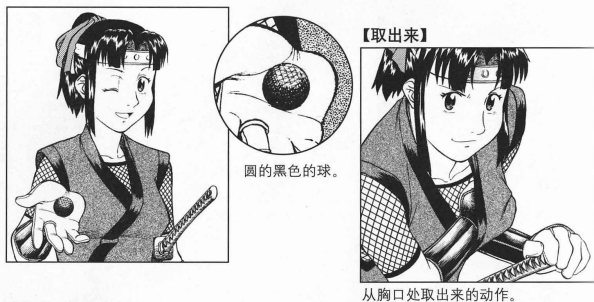
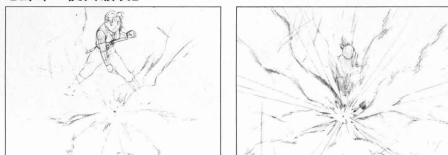
刺中的瞬间，动线和效果线都不要加入。给人一种"时间停止"的感觉，"静止"也被表现出来。

烟雾球

想蒙骗敌人的眼睛而把自己隐藏起来的时候所采用的武器。敲击一下的话它就会炸裂，会出现烟雾或闪光或者这两方面都有的效果。

【取出来】

圆的黑色的球。

从胸口处取出来的动作。

【击碎・使其破裂】

烟雾的草图：可以清楚地看到人物。

烟雾和闪光的草图：人物变成人影状。

根据破裂时的区别，人物的画法也要有所改变。

【烟雾散掉・消失】

表现"消失了"、"没有了"这种情形时的效果。把烟雾画成效果线时的特殊手法。

一般的烟雾表现。用柔和的曲线来表示。

使用网点纸的烟雾的阴影表现。可以体现出烟雾的重量感和立体感。

【炸裂表现】 烟雾型

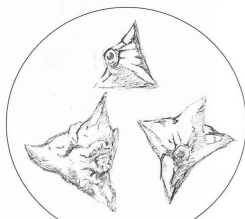
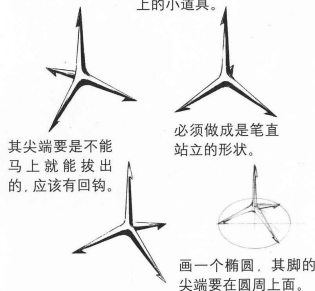
烟雾和闪光型

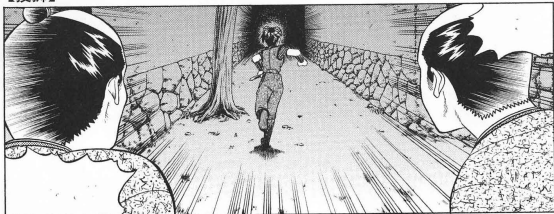
撒菱

逃走的时候，为避开追来的人而使用的隐身器具。因主要是草袜、草鞋和胶皮底袜子等比较柔软的东西，所以经常使用一踩就刺在脚上的小道具。

其尖端要是不能马上就能拔出的，应该有回钩。

必须做成是笔直站立的形状。

画一个椭圆，其脚的尖端要在圆周上面。

草的种子（菱角的果实）。赤脚踩上去的话就会很痛。这就是撒菱的原型。

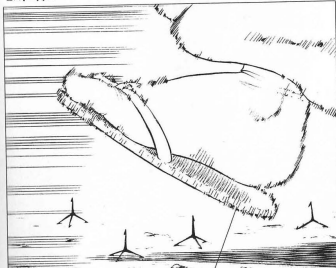
【投掷】

使用了撒菱的情形。它所表现的是逃走时的状态。

【从怀中取出】

表示手的动作的动线。

【向后投掷】

手套

【踩踏】

没有觉察到的时候正准备踩的一瞬间。

表现要踩下去的脚的动作方向和速度的笔触表现。

【好痛！】

疼痛，惊讶时的表情。

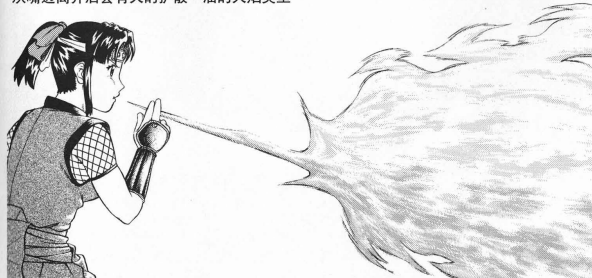
【成功・逃走】

火遁的技术

吐火的一种隐身方法。把含在嘴里的油吐出来时着火的物体，体内的温度升高后把超高温的气息吹灭的情形，这些都要根据世界观来进行设定。

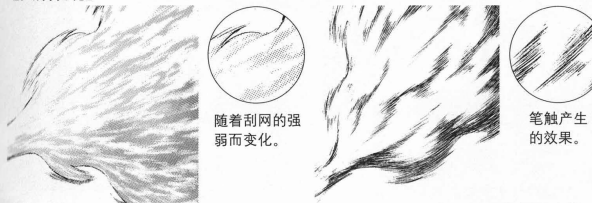
隐藏在火焰中的膝盖部分也要画出来。

【吐出来的火焰】

从嘴边离开后会有大的扩散・油的火焰类型

在脸的附近就会扩散・油的火焰类型

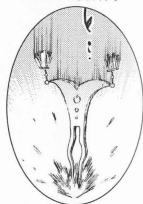
【火焰表现】

随着刮网的强弱而变化。

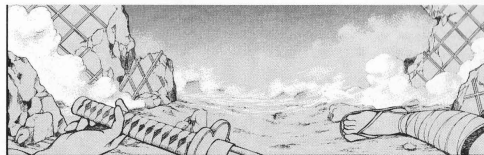
笔触产生的效果。

微尘隐藏

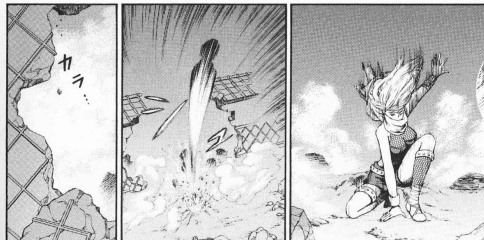
和烟雾球一样，在被人追踪的时候使用的隐身方法。微尘隐藏是在爆炸的一瞬间，自己隐藏在土中，从而使追踪的人因爆炸而倒下的技法。

【被追踪】

用效果线来表现所跌下的物体。

点火表现。因为在下一个镜头持续而来的是爆炸情形，所以可以说这种物体是特殊形状炸弹的一种。

【爆炸】

【瓦砾・爆炸后的情形】

烟雾扩散后的慢镜头表现。

【从土中蹦出的一系列表现】

速度表现。

【爆炸表现】

火焰和烟雾升上去的情形。主要用涂黑和笔触来表现。

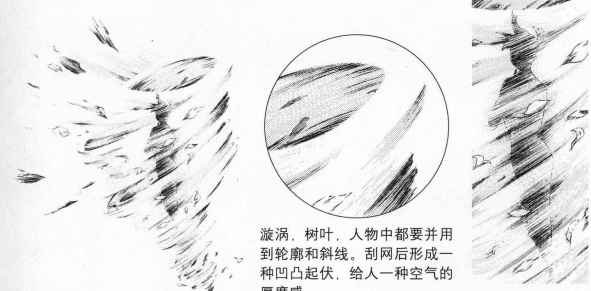
大爆炸时的情形。主要画成集中线。

树叶隐身

被追踪时逃生的隐身方法的一种。呼风后形成无数漩涡，从而使树叶回转。趁对手着慌的瞬间而隐藏起来的技法。

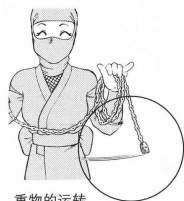
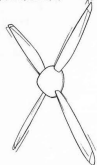
效果线和刮网表现出的风和漩涡。

树叶像瓦砾一样到处飞舞。在人物中找一个中心点，朝那方向笔直地画一条短的效果线。

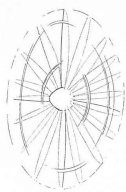
【漩涡表现・人物的人影表现版本】

漩涡，树叶，人物中都要并用到轮廓和斜线。刮网后形成一种凹凸起伏，给人一种空气的厚度感。

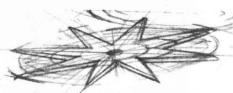
总结

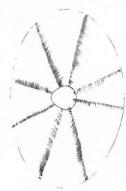
动作表现的基础是螺旋桨。

轻微的运转　动线

重物的运转。

手腕的运转。

慢运转　分身和轨道的效果线

球的整体

球的分身
（残像）

飞镖。可以看到很多的翼。

高速运转　阴影分身・轨道的效果线和斜线表现

剑的轨道。

线条的晃动。线条会导致分身。

第3章

从漫画原稿来学习

右拳出击・炸裂

by Hide Yamagaki

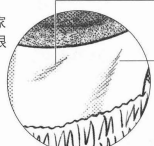
【因冲击而导致的头发表现】

因拳头的冲击力量，头发会蓬乱起来。画成穗状的话，给人一种被汗弄湿的感觉。

本来的发型

斜线所体现的动作的动线表现。

【肌肉表现】

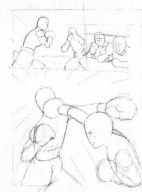
追求一种具有真实感的女性格斗家风格，肩、脖子、腹部等都画得很强壮。要体现出肌肉的重量感。

被勒紧的腹部要强调其肋骨部分。

斜线所体现的腹肌的"割裂"表现。

肩要画得大一些，要画出手臂的底部。

肘要强调出其骨骼。

强有力的拳头被移开的瞬间，从脖子到肩头的筋骨会浮现出来。

【草图】

使用极其简单的形状来明显地表示出位置的关系和大小。

Face lock・鬼气

by Kunichika Harada

【拼命时的表现】

使出全身力量后持续的状态（拼命状），这是一种痛苦的表情。脸部也在使劲，以眼角、鼻子、嘴角为中心都有皱纹出来。

眉宇间的深皱纹尽量集中力量的话，额头上也会出现皱纹。

强有力地把眼睛闭上时，眼角所出现的皱纹。

眉宇和鼻子间的皱纹，剧烈痛苦状和激烈愤怒状等都是脸部用力时的特征。

流出来的汗。表现了时间的持续。

强用力时嘴巴横着张开所产生的皱纹。

使出全身力量持续时，嘴巴咬紧牙齿后横着张开。

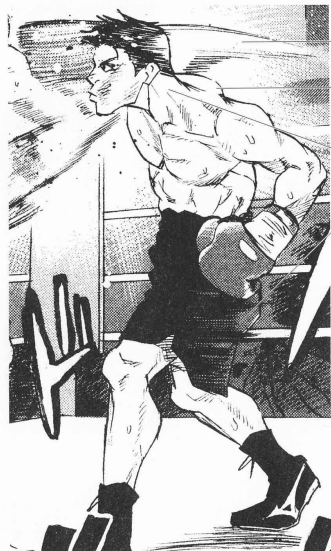
【力量的表现】

手背上所浮现出来的血管和腱骨的起伏，表现了力量被集中后的状态。

【草图】

使用了技巧画法的画，总是把两个人物画成“一个模块”。

拥挤・伯仲

by Makoto Yasuda

【魄力表现】

残像表现

隆起的肩膀上面的骨头部分。经常锻炼的身体表现。

朝前伸的脖子暗示着一种“勇往直前”的意志。

快速移动着的脚的斜线表现。

勇往直前、不避开对方的视线、快速移动着的脚和联动着的拳头、上体的扭转等这些要素都要复合性地描绘出来，正因为如此才可以显示出一种紧迫感。

【魄力平衡】

肩膀的线条。很大并且呈斜线状，可以产生出力量、速度和魄力。

腰部的线条。基本保持水平，给人一种专业选手的安定感。

脚踝的位置。要描绘出“身体扭转的时候出击”的一瞬间。

【乱战的魄力】

打击的瞬间。因拳头的破坏力而产生脸变形的状况。
力量和速度，打斗的魄力都凝聚在变形的表情中。

剑战·自由练习

by Tetsurou Ueyama

【用头发来体现人物的动作】

朝画面的右方向来展示动感的移动。随风飘动的幅度很大。

头发有一点点碰到眼睛，这增加了紧迫感，并使人物显得更加帅气。

被风吹开的头发，在一瞬间停止。

【跨页表现】

【优美表现】

握着刀的手指的美丽不仅显示出了其帅气，更表现了人物的优雅动作。

跨页表现的原稿。根据人物配置而产生的远近感、姿势、头发和衣服的随风吹舞等都是基础，并辅助性地使用斜线和效果线，这样动作中就带有一种立体感。

致命拳·一击

by Kazuaki Moria

【回转和方向表现】

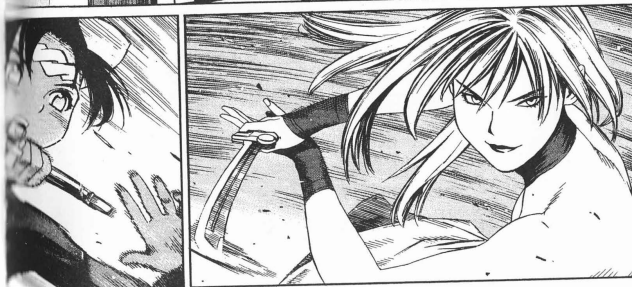
被风吹起的头发。要注意其势头和回转。

顺着出击方向的斜线阴影给人一种纵深和速度感。

手背的下半部分呈网状。强调其阴影部分，可以显示出拳头的立体感。

扭转所产生的褶皱

飘动的下摆。阴影部分的线条也要和飘动的方向保持一致。

斜线的阴影部分要和斜线的方向保持一致。出击的拳头要体现一种“从下而来的动作感”。

呈曲线状挥舞的带子。体现了反复挥动拳头的动作的回转。

【阴影表现】

光源位置

把光源设定在画面的右上角。

阴影的起始部分要画得很浓，并成为一种渐渐变化的趋势，这样可显示出立体感。

【特殊效果表现】

给人一种特殊拳头的魄力效果。先画一个圆，再在圆周上面绘画。